



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 명 숙 교수 지도
석사학위 청구논문

2015 개정 음악과 교육과정
중학교 음악 교과서
창작영역 비교분석

2018

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
송 현 지

2015 개정 음악과 교육과정
중학교 음악 교과서
창작영역 비교분석

김 명 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

송 현 지

인 준 서

송현지의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 5월

심사위원장 _____ (인)

심사 위원 _____ (인)

심사 위원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작 영역을 교육과정 성취기준을 기준으로 비교분석하여 향후 창작영역의 바람직한 방향 제시에 필요한 기초를 마련하는데 목적이 있다. 2015 개정 음악과 교육과정의 성취기준을 바탕으로 음악 교과서 14종 창작영역의 분석에 필요한 분석도구 8가지를 만들었다. 본 연구의 비교분석 결과에 의한 결론은 다음과 같다.

첫째, 소단원 수에 따른 전영역 분포는 가창영역, 감상영역, 기악영역, 생활화영역, 창작영역 순으로 나타나고 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 창작영역은 14종 중학교 음악 교과서에서 10% 내외로 이루어지고 있으며, 그 중 교학사 교과서가 15.7%로 가장 높고, 비상교육 교과서가 7%로 가장 낮게 제시되고 있다.

둘째, 창작영역 주요활동 중 가사 만들기 활동은 교학사, 지학사 교과서에서 3회로 가장 많이 나타난다. 리듬 만들기, 가락 만들기 활동은 교학사 교과서에서 5회로 가장 많이 제시하고 있다. 음악작품 만들기 활동은 다락원 교과서에서 6회로 가장 많이 다루고 있다. 표현하기 활동은 다락원과 지학사 교과서에서 3회로 가장 많이 나타난다. 기타 만들기 활동은 교학사, 금성, 비상교육, YBM, 다락원, 동아 교과서에서 1회씩 나타난다. 즉흥연주하기 활동은 세광 교과서에서 1회를 제시하고 있다. 미디어 매체를 활용한 만들기 활동은 성안당, 천재교육 교과서에서 6회로 가장 많이 나타난다. 미디어 매체를 활용한 만들기 활동은 14개 음악 교과서 중 12개 교과서에서 나타나고 있다. 미디어 매체의 구체적인 사용방법에 대한 제시는 학생들이 스스로 습득할 수 있도록 제시한 교과서도 있고 그렇지 않은 교과서도 있다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	2
II. 이론적 배경	3
1. 창작활동의 중요성	3
2. 교실에서의 창작활동	5
3. 선행연구 고찰	7
III. 연구방법	12
1. 연구대상	12
2. 연구기간	13
3. 분석도구	13
4. 분석도구 분류기준의 내용	14
IV. 교과서 분석	18
1. 14종 음악 교과서의 전영역 분석	18
2. 14종 음악 교과서의 창작영역 분석	20
3. 교과서 분석을 통한 시사점	49

V. 결론 51

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표III-1> 중학교 음악 교과서 14종	12
<표III-2> 연구내용 및 연구기간	13
<표III-3> 분석도구	14
<표IV-1> 중학교 음악 교과서 14종의 전영역 분포	18
<표IV-2> 14종 음악 교과서의 창작영역 주요활동 분포	20
<표IV-3> 교학사 교과서의 창작영역 주요활동	23
<표IV-4> 금성 교과서의 창작영역 주요활동	24
<표IV-5> 미래엔 교과서의 창작영역 주요활동	26
<표IV-6> 비상교육 교과서의 창작영역 주요활동	26
<표IV-7> 성안당 교과서의 창작영역 주요활동	28
<표IV-8> 천재교육 교과서의 창작영역 주요활동	29
<표IV-9> 음악과 생활 교과서의 창작영역 주요활동	31
<표IV-10> YBM 교과서의 창작영역 주요활동	31
<표IV-11> 다락원 교과서의 창작영역 주요활동	33
<표IV-12> 동아 교과서의 창작영역 주요활동	34
<표IV-13> 지학사 교과서의 창작영역 주요활동	36
<표IV-14> 세광 교과서의 창작영역 주요활동	37
<표IV-15> 박영사 교과서의 창작영역 주요활동	38
<표IV-16> 아침나라 교과서의 창작영역 주요활동	39
<표IV-17> 미디어 매체를 활용한 창작영역 주요활동	41

그림 목차

<그림IV-1> 교학사 가사 만들기	25
<그림IV-2> 금성 가사 만들기	25
<그림IV-3> 미래엔 가락 만들기	27
<그림IV-4> 비상교육 가락 만들기	27
<그림IV-5> 성안당 음악작품 만들기	30
<그림IV-6> 천재교육 음악작품 만들기	30
<그림IV-7> 음악과 생활 가락 만들기	32
<그림IV-8> YBM 가락 만들기	32
<그림IV-9> 다락원 음악작품 만들기	35
<그림IV-10> 동아 음악작품 만들기	35
<그림IV-11> 지학사 리듬 만들기	38
<그림IV-12> 세광 리듬 만들기	38
<그림IV-13> 박영사 음악작품 만들기	40
<그림IV-14> 아침나라 음악작품 만들기	40
<그림IV-15> 미래엔	44
<그림IV-16> 세광	44
<그림IV-17> 세광	45
<그림IV-18> 천재교육	45
<그림IV-19> 아침나라	45
<그림IV-20> 성안당	46
<그림IV-21> YBM	46
<그림IV-22> 금성	47

<그림IV-23> 천재교육	47
<그림IV-24> 지학사	47
<그림IV-25> 아침나라	47
<그림IV-26> 금성	48
<그림IV-27> 미래엔	48
<그림IV-28> 성안당	48

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

음악교육은 단순히 음악을 가르치는 것에서 그치는 것이 아니라 음악을 통해 학생들의 생각, 감정, 상상력을 불러일으켜 창의적으로 표현하는 것이다. 음악교육의 다른 여러 가지 활동에서도 창의적 사고가 필요하지만 특히 창작 활동은 학생들의 창의적 사고를 가장 많이 이끌어낼 수 있는 시간이다. 창작 활동을 통해 학생들은 본인만의 아이디어를 다양한 방법으로 표현하고 그 속에서 음악적 개념을 자연스럽게 학습할 수 있고, 획득한 음악적 개념을 발전시킬 수 있으며, 본인의 창작 작품을 통해서 음악적 성취감을 느낄 수 있을 것이다. 따라서 학생들의 창의적 사고를 발전시키기 위해 교육과정에서는 음악과목의 비중이 높아져야 하고, 음악수업에서 창작 영역이 증가해야 한다.

창의적 사고에 대한 중요성은 여러 학자들에 의해 끊임없이 제기되어 왔다. 길포드(J. P. Guilford. 1897~1987)는 창의적 사고를 새롭고 신기한 것을 낳는 힘으로 보고 창의적 사고가 문제를 해결할 수 있는 다양한 생각을 하는 활동이므로 중요하다고 했다. 쉴스톤(L. L. Thurstone. 1887~1955)은 창의적 사고를 자기표현, 자아실현의 욕구에서 발생한 상상적 활동이라 하여 자신만의 참신성을 표현하는 활동이므로 중요하다고 했다. 전경원(1960~)은 창의적 사고를 자신과 타인의 행복을 위해 사회나 문화에서 가치있는 아이디어를 생각해내는 활동이라고 보고 현재와 미래의 작거나 큰 문제를 해결하기 위해서 새로운 생각을 낼 수 있는 능력이므로 중요하다고 했다.¹⁾ 이러한 창의적 사고의 중요성을 바탕으로 음악 교과서의 창작영역을

분석할 필요가 있다. 이에 대한 관심으로 각 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서의 창작영역에 대한 분석이 김복영, 임기영, 배운정 등 많은 연구자들에 의해 행해져 왔다. 하지만 대부분의 창작영역 분석은 각 교과서에서 제시된 창작영역의 주요활동만 보여줄 뿐 다른 교과서들과의 비교 내용이 부족하여 본 연구는 이러한 점을 보완하고자 한다.

이에 본 연구의 목적은 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서의 창작영역을 교육과정 성취기준을 기준으로 비교분석하여 향후 창작영역의 바람직한 방향 제시에 필요한 기초를 마련하는데 있다.

2. 연구문제

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역을 비교분석한다. 이에 다음과 같은 연구문제를 갖는다.

- 첫째, 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 서양음악에서의 가창, 기악, 창작, 감상, 생활화영역 분포는 어떠한가?
- 둘째, 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 창작영역의 주요활동은 어떠한가?

1) 전경원(2015). **창의성 본질과 교육**. 파주: 정민사. pp. 80-100

II. 이론적 배경

본 장에서는 음악 창작교육에 대한 중요성을 알고 교실에서의 창작활동에 대해서 알아보고 2015 개정 음악과 교육과정 중학교의 내용을 알아본다.

1. 창작활동의 중요성

아이들은 태생적으로 창의성을 가지고 어머니 뱃속에서 태어난다. 아이는 주변의 모든 사물과 동식물, 소리, 영상에 대한 끊임없는 호기심을 가지고 탐구한다.²⁾ 웹스터(Webster Frank 1950~)에 따르면 이러한 모습들은 자연스러운 행동, 능력, 힘, 자질이고 특히 예술 또는 무언가를 배우거나 행하는 데 명백히 자연스러운 것이라고 했다.³⁾ 그리고 이러한 행동들은 창의성의 발판이 된다. 아이의 자연스러운 호기심은 음악시간에 상상력을 더욱 더 북돋아 줄 수 있는 기회이다. 음악이 아이들의 호기심과 상상력, 창의성을 촉진시킨다고 볼 수 있는 이유는 음악 창작교육에서의 본질이 바로 상상력과 창의성이기 때문이다. 음악 역사를 살펴보면 끊임없이 음악을 새롭게 창작하여 새로운 아이디어와 색다른 음악을 추구하는 음악가들은 과감한 실험을 두려워하지 않았고 심미적 감수성, 전통적인 것에서 벗어나 자유로움을 소재로 음악을 만들었다. 그 대표적인 예로 20세기 음악가 존 케이지(John Cage. 1912~1992)를 들 수 있다. 존 케이지는 피아노 현에 못과 종이를 끼운 채 연주하여 변형된 소리를 녹음하고 라디오와 장난감을 사용한 작품을 만들었다. 그는 사용 가능한 모든 재료와 매체, 방법을 활용하여 새

2) 김용희(2016). **창의적 음악교육**. 파주: 음악세계. p. 11

3) Maisel, Eric(1947~). *Creativity for life : practical advice on the artist's personality and career from America's foremost creativity coach*. 임경아 옮김(2009). **마르지 않는 창의성**. 서울: 도솔. pp. 32-37

로운 음악을 만들기 위해 노력한 음악가이다.⁴⁾ 이러한 모습들은 음악을 창작하는 여러 방법 중 하나라고 볼 수 있다.

창작은 음악이 어떻게 만들어지고 무슨 기능을 하는지에 대하여 알 수 있는 활동이다. 어떠한 연령의 학생이든 창작활동을 통해 음악의 내적 작용을 학습하고, 음악수업에서 배운 것으로 자신의 작품에 직접 적용해보는 기회를 많이 가져야 한다. 왜냐하면 직접적인 창작활동을 통해 학생은 자신의 능력을 최대한으로 발휘해 음악적 기능을 다룰 수 있기 때문이다. 그리고 본인의 생각이나 감정을 나타내는 활동을 통해 보다 음악적으로 표현할 수 있게 된다.⁵⁾

음악은 정확하게 말로는 표현할 수 없는 추상적인 과목이다. 때문에 학생들은 추상적이지 않는 구체적인 음악적 도구와 활동을 사용하여 음악을 접할 수 있는 기회를 많이 가져야한다. 학생들은 음악수업 중 여러 가지 음악활동들을 통해 음악적 개념을 이해하고 습득한다. 다른 과목의 예를 들어 국어과목에서 듣기, 말하기 수업을 통해 타인의 말을 수용하고, 자신의 생각을 조리있게 말로 표현할 수 있고, 쓰기 시간을 통해 학생들 자신의 생각과 느낌을 글로 표현해 낼 수 있다. 이처럼 음악수업에서도 여러 활동들을 통해 자신의 생각, 느낌, 감정을 음악을 통해서 나타낼 수 있어야 하고, 이러한 과정들을 경험하면서 음악에 대하여 더욱 깊이 이해할 수 있을 것이다. 자신의 생각, 느낌, 감정을 음악을 통해 나타내는 것이 바로 창작활동이라고 볼 수 있다. 이 창작활동을 함으로써 학생들은 자신이 나타내고자 하는 음악에 필요한 가락, 리듬, 음색, 셈여림, 빠르기, 형식, 구조에 대해서 배우게 된다. 즉, 창작활동을 통해 음악적 개념을 습득하게 되는 것이다. 위의 내용들을 종합하여 궁극적으로 음악교육에서 창작활동이 왜 중요한 부분인지 아래와 같이 정리할 수 있다.

4) 김용희(2016). 전계서. pp. 11-12

5) 석문주 외3명(2006). **음악교육의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사. pp. 181-182

첫째, 아이들의 호기심과 상상력은 그들이 가지고 있는 창의성의 발판이 된다.

둘째, 음악 창작활동을 통해 가진 음악적 성취감은 다음 학습에 긍정적인 영향을 미친다.

셋째, 학생들에게 창작활동은 음악적 개념을 자연스럽게 받아들일 수 있는 기회가 된다.

넷째, 학생의 최종적 창작 작품을 통해 교사는 학생이 얼마나 스스로 음악적 개념을 이해하고 있고, 그 개념을 음악에 활용하여 응용할 수 있는지를 평가할 수 있다.⁶⁾

학생들이 모두 가지고 있는 음악적 창의력을 수업에서 배운 음악적 개념과 자신의 새로운 아이디어를 결합하여 본인만의 방법으로 음악을 표현하는 활동을 경험함으로써 그 학생의 음악성과 음악적 창의력은 더욱 개발되고 성장할 수 있기 때문에 음악교육에서 창작활동은 매우 중요한 부분을 차지한다고 볼 수 있다.

2. 교실에서의 창작활동

음악수업에서 창작활동은 학생들의 창의적 능력과 사고를 직접 사용하는 활동이다. 학생들은 이러한 활동들을 통해 여러 가지 방법으로 음악을 직접 표현하면서 정서적 즐거움을 느끼고, 음악을 경험한다. 학생들의 창의적 사고를 높여주기 위한 음악 수업은 학생들이 리듬, 박자, 가사, 셈여림 등 수많은 음악적 요소들을 스스로 선택할 수 있는 방향으로 이루어져야 한

6) 석문주 외3명(2006). 전계서. pp. 182-185

다. 그렇지 않다면 학생들의 창의적 사고는 발달될 수 없을 것이다. 학생들의 창의적 사고를 저해하는 또 다른 요인은 두려움이다. 많은 학생들은 본인의 새로운 창작 작품이 정답이 아닐까봐 두려워하고 이로 인해 교사나 자신에게 기대하고 있는 어른에게 실망을 느끼게 할까봐 두려워하면서 이 두려움이 그들의 실패에 영향을 미치게 된다. 때문에 음악수업은 학생들에게 정답을 이끌어내는 것이 아니라 독창적이고 끊임없이 새로운 방법을 생각할 수 있는 방향으로 이루어져야 한다.⁷⁾

창작활동에서 학생들을 이러한 바람직한 방향으로 이끌어주기 위해서는 교사의 역할이 중요하다. 창작활동의 초기 단계에는 학생들이 이미 학습한 눈에 익은 패턴이나 방법을 사용하여 시작하는 것이 바람직하며 학생들에게 새로운 것을 가르칠 때에는 이전의 학습했던 것과 조금이라도 연관이 있는 것을 선택하는 것이 학생들이 좀 더 받아들이기에 쉬워진다. 이러한 학습을 통한 결과물로서 학생들의 창작 작품에 대해 교사들은 학생들이 정확하게 답을 할 수 있는 질문을 계속 던져주어야 한다. 예를 들어 “어떻게 곡을 진행시켰는가?”, “왜 그렇게 했는가?”, “다음 부분에서 어느 부분을 어떻게 다르게 진행 시킬것인가?”와 같은 어떻게, 왜, 무엇을 이라는 구체적인 질문을 할 때 학생들은 자신의 작품에 대한 확신을 가질 수 있고, 좀 더 나은 계획을 생각할 수 있게된다. 이러한 과정들을 반복하면서 학생들은 발전된 창작 작품을 위한 창의적인 방법을 끊임없이 생각하게 되고, 그 결과 문제해결력 또한 발달하게 된다. 또 다른 방법으로는 학생의 창작 작품을 연주하여 들려주는 것이다. 상상만으로 음악을 접하는 것과 실제로 본인의 창작 작품이 연주될 때, 예상한 소리와 다른 소리가 날 수 있기 때문에 자신의 작품 연주를 듣고 반성할 수 있는 기회가 될 수 있을 뿐더러 자신이 선택한 음악적 효과가 잘 드러났는지에 대해서 확인할 수 있는 시간이된다. 이 부분에서도

7) 김용희(2016). 전계서. pp. 12-13

교사는 학생에게 “계획한 것과 차이가 있는가, 없는가?”, “어느 부분을 고치고 싶은가?”, “무엇이 가장 잘 되었다고 생각하는가?”와 같은 질문을 하는 것이 바람직하다. 학생들은 교사의 이러한 질문을 통해 음악에 대한 자신의 생각을 좀 더 구체화시킬 수 있다.⁸⁾

이렇듯 창작 활동을 통해 학생들은 음악적 문제를 해결하는 과정을 거치게 된다. 새로운 창작 작품을 만들기 전에 문제를 해결하기 위한 방법을 먼저 생각하고 계획하기 때문이다.⁹⁾ 그리고 교실에서의 창작활동은 학생들을 바람직한 방향으로 이끌어가기 위해서 교사의 역할이 중요하다. 학생들이 자신의 생각, 느낌, 감정을 음악으로 표현하는 것도 중요하지만 그 과정에서 학생들의 생각을 좀 더 구체화시키고, 자유롭게 표현하고, 발전적인 계획을 세우도록 방향을 잡아주는 것이 필요하다. 따라서 교사는 학생들에게 끊임없는 관심을 가지고 유의하면서 지도를 해야 한다.

3. 선행연구 고찰

여기서는 2015 개정 음악과 교육과정 이전의 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서의 창작영역을 분석한 선행연구들을 살펴본다.

제 7차 교육과정의 중학교 1학년을 대상으로 9종 교과서 창작영역을 분석한 김복영¹⁰⁾의 연구 결과는 창작활동의 학습 요소만을 제시한 것 외에는 창작학습에 필요한 작곡의 방법, 기법, 지도내용 등에 대해서는 구체적인 설명이 나타나 있지 않았고, 학습 요소 간의 연계성과 균형이 없으며 어떤 활동이 먼저 이루어지고, 그 후의 활동은 어떠한 요소로 어떻게 진행해야 하

8) 석문주(1996). **음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습지도**. 서울: 풍남. pp. 260-276

9) 최은식 외9명(2018). **음악적 이해를 위한 교수법**. 과주 : 교육과학사. pp. 107-108

10) 김복영(2005). 중학교 1학년 음악교육 중 창작활동에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

는지에 대한 구체적인 언급은 없었다. 또한 창작은 음악적 요소들이 활용되는 활동인 만큼 다른 영역들과 연관하여 통합적으로 적용되어야 하지만 요소별로 어떠한 내용과 관련지어 학습해야 하는지에 대한 연관성을 찾기 어렵다고 했다. 이러한 문제점들을 보완하기 위해 학생들이 보다 나은 창작활동에 대한 방법을 제시하는 것이 특징적이었고, 이 방법이 학생들이 따라하기 쉬운 체계 잡힌 균형있는 창작활동이 될 수 있을 것이라고 했다.

제 7차 교육과정의 중학교 2학년을 대상으로 9종 교과서 창작영역을 분석한 임기영¹¹⁾의 연구 결과는 교육과정의 창작내용을 다루는 데 있어서 일관성 없이 나타나고 교과서 안에서는 어떤 활동은 많이 다루고 어떤 활동은 한 번도 다루지 않은 곳도 있었다. 그리고 창작활동에 따른 자세한 설명이 부족해 교사로부터 보충 설명이 요구되거나 학생들의 접근이 힘들다고 했다. 또한 단계적인 창작활동이 부족하다고 했다. 임기영은 음악교육에서 창작학습의 중요성을 인식하고 교과서 마다 비중을 늘려야 한다고 했고, 창작활동에 따른 구체적인 설명이 필요하며 각 활동마다 연관성을 가지고 단계적인 지시가 필요하다고 강조했다.

제 7차 교육과정의 중학교 1, 2, 3학년을 대상으로 9종 교과서 창작영역 주요활동 중 가락짓기를 비교 분석한 배운정¹²⁾의 연구결과는 각 출판사별로 학년별 비중이 달랐고, 교육과정에 명시된 학습 내용이 교과서마다 일관성 있지 않았다는 것이 가장 큰 문제점이라고 지적했다. 따라서 교육과정 내용 면에서 학년별로 구분을 확실히 지어야하고, 연 34시간인 중학교 2, 3학년의 수업 시수가 너무 적다는 문제점을 제기하며 시수 조정이 시급하다고 했으며, 교육과정의 내용을 골고루 반영해야한다고 했다. 그리고 교사의 전문성 향상을 위한 연수프로그램을 지원해야 한다고 강조했다.

11) 임기영(2007). 제 7차 교육과정에 의한 중학교 2학년 음악교과서 비교분석 연구 - 창작영역을 중심으로-. 창원대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

12) 배운정(2009). 중학교 음악교과서에 나타난 가락짓기의 비교·분석. 서울시립대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

2007 개정 교육과정의 중학교 1학년을 대상으로 16종 교과서의 창작영역 내용 및 활동을 비교·분석한 임수진¹³⁾의 연구 결과는 다양한 삽화와 그림들이 수록되어 학생들의 눈높이에 맞도록 교과서가 편찬되어 있는 점은 바람직하지만 창작 주요활동이 각 영역에 있어서 즉흥적으로 표현하기에 치우쳐 있는 점이 아쉬워 균형있는 창작활동이 이루어지게끔 다양한 교수-학습방법에 대한 연구와 논의가 필요하다고 강조했다. 그리고 초등학교에서 배운 선행학습을 기본으로 하여 창작에 필요한 기초적인 이론과 창작학습의 위계성을 고려하여 효율적이고 체계적인 창작지도 단계가 필요하다고 했다.

2007 개정 교육과정의 중학교 2학년을 대상으로 8종 교과서 창작영역을 분석한 문유리¹⁴⁾의 연구 결과는 가창, 기악, 감상, 창작영역에서 창작영역의 비중이 가장 낮으며 영역간의 불균형을 문제점으로 보아 학생들의 창의성 발전에 크게 영향을 미치는 창작영역의 비중은 증가해야 한다고 강조했다. 그리고 교과서별로 창작활동의 빈도를 분석하고 창작활동의 제시방법을 분류하였다. 그 결과 즉흥적으로 표현하기 영역에 치중되어 있었고 한 번도 다루어지지 않은 활동영역도 있었다. 학생들이 이해하기 쉽도록 삽화를 배치한 활동은 적절하다고 했다. 또한 문유리는 바람직한 창작활동은 학생들의 창의성을 보다 더 끌어낼 수 있도록 교과서의 내용이 구체적이고 쉽게 제시해야 한다고 강조했다.

2009 개정 교육과정의 중학교 1, 2, 3학년을 대상으로 5종 음악 교과서 창작 주요활동의 연계성을 분석한 강민정¹⁵⁾의 연구 결과는 ‘창의적으로 음악 만들어 표현하기’ 영역의 비중은 학년 별 큰 차이가 없었으며 감상, 생활

13) 임수진(2011). 2007 개정 교육과정에 의한 7학년 음악교과서 창작영역 비교·분석 연구. 동아대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

14) 문유리(2011). 2007 개정 교육과정에 의한 중학교 2학년 음악교과서 분석 연구 - 창작영역을 중심으로-. 동아대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

15) 강민정(2012). 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 1, 2, 3학년 음악교과서의 연계성 분석 - 창의적으로 음악 만들어 표현하기 영역을 중심으로-. 국민대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

화영역에 비해 표현영역의 비중이 높았다. 학년 별 연계성을 보았을 때 계열성이 없는 교과서도 있었으나, 통합성의 면에서 연계가 나타나는 교과서도 있었다. 강민정은 창의성 계발이 중요한 화두로써 떠오른 지금 음악 수업을 통한 창의성 계발은 학생들의 창의적 사고 발전에 필수적이라고 강조하며 교과서 선정 시 음악 교사들의 심사숙고가 필요하다고 했다.

2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정의 중학교 1, 2, 3학년 통합 음악 교과서 16종 창작 주요활동을 비교·분석한 최혜원¹⁶⁾의 연구 결과는 2009 개정 교육과정을 2007 개정 교육과정과 비교했을 때 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동이 전보다 구체적이고 많은 분량이 제시되어 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동을 위주로 분석하고 그에 맞는 교수-학습 지도 방안을 모색하였다. 교수-학습 지도 방안에서는 음악 창작 수업에서는 교과서가 중요하기 때문에 교사는 자신의 수업에 맞는 교과서를 적절히 선택하는 것이 중요하다고 강조했으며 교과서에 미흡한 점이 있을 경우 교육과정에 맞춰 체계적인 수업 계획을 세워야 한다고 했다.

제 7차 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서의 창작영역을 분석한 김복영, 임기영, 배운정은 교과서에서 제시된 학습 내용의 일관성을 찾아보기 힘들고 단계적인 창작활동이 부족하다는 문제점을 제기하였다. 2007 개정 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서의 창작영역을 분석한 임수진과 문유리는 제 7차 교육과정과 비교해 여전히 창작영역의 비중이 낮고 창작 활동의 연계성이 부족했으며 좀 더 구체적인 창작활동이 필요하다고 했다. 그리고 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역을 분석한 강민정은 학년 별 연계성이 있는 교과서도 있었고 연계성이 없는 교과서도 있다는 점을 지적했다. 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에 따른 음악 교

16) 최혜원(2013). 2007과 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 음악교과서 창작영역 분석. 성신여자대학교 교육대학원. 학위논문(석사).

과서의 창작영역을 비교한 최혜원은 2007 개정 교육과정에서 나타나지 않았던 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 활동을 제시한 것을 알 수 있다. 이것은 미디어 매체를 활용하는 활동은 빠르게 변화하는 시대 상황에 맞춰 미디어를 잘 활용할 수 있도록 학생들에게 선행학습의 기회를 주는 것으로 보인다. 하지만 이 또한 횡수가 너무 미미하여 미디어를 활용할 수 있는 활동이 늘어나야 한다는 문제점을 지적했다.

선행연구 모두 학생들의 창작활동에 대한 중요성을 강조하면서 다른 영역과의 비중이 차이나지 않게 교과서에서 창작영역의 비중이 증가해야 한다고 했다. 하지만 대체적으로 각 교과서의 창작영역에 제시된 활동을 보여줄 뿐 다른 교과서와의 비교 부분에 있어서는 잘 나타나지 않았다. 이에 본 연구는 이러한 점을 보완하여 창작영역을 비교분석 하려고 한다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 <표III-1>과 같이 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서를 연구대상으로 선정하였다.

<표III-1> 중학교 음악 교과서 14종

과목	출판사	저자
중학교 음악 1·2	교학사	고영신, 이유정, 이성초, 김호진, 김보라, 최슬기, 길호섭, 이은솔
	금성	현경실, 김용희, 현경채, 임인경, 최유진
	미래엔	장기범, 박경화, 김주경, 홍종건, 조성기, 송무경, 황지연
	비상교육	주대창, 홍미희, 홍진표, 이동희
	성안당	정욱희, 이정원, 유대안, 임미소, 임새롬
	천재교육	최은식, 김명식, 권혜근, 강선영, 박은영, 문베티, 이정은
	음악과 생활	양종모, 신현남, 독고현, 김한순, 장보윤, 황은주, 송미애, 양덕희
	YBM	박준영, 강만호, 김수철, 윤미영, 임소형, 변은지, 김혜미
	다락원	조대현, 김영미, 최은아, 윤아영, 이정대, 이현정, 여선희
	동아	민경훈, 오지향, 정재은, 송주현, 이분희, 양정아, 김선희, 이윤경, 김주현
	지학사	정길선, 강세연, 곽은순, 황병숙, 박경준, 엄숙용
	세광음악	허화병, 오병태, 안주연, 오누리
	박영사	주광식, 최은아, 김영현
	아침나라	김광옥, 박정자, 김희경, 박복희, 김주경, 이누리

중학교 음악 교과서 14종을 대상으로 하여 본 연구를 비교분석하였다.

2. 연구기간

본 연구는 2017년 3월부터 2018년 5월 까지 아래의 <표III-2>와 같이 진행하였다.

<표III-2> 연구내용 및 연구기간

순서	연구내용	연구기간
1	문헌연구, 이론적 배경	2017년 3월 ~ 2018년 5월
2	문헌연구를 통한 분류기준 정립	2017년 10월 ~ 2017년 12월
3	분류기준에 따른 교과서 분석	2017년 12월 ~ 2018년 4월
4	연구결과 작성	2018년 4월 ~ 2018년 5월

3. 분석도구

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정 표현영역의 창작 성취기준¹⁷⁾과 김용희의 창의적 음악교육¹⁸⁾의 창작활동 내용을 참고하여 본 연구의 분석도구를 제작하였다. 2015 개정 음악과 교육과정 표현영역의 창작 성취기준은 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다, 제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다, 제재곡의 리듬꼴을 바꾸어 표현한다, 제재곡의 일부 가락을 바꾸어 표현한다, 이야기의 장면이나 상황을 음악으로 표현한다, 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다, 주제에 맞는 음악극을 만들어 표현한다이다. 그리고 김용희의 창의

17) 전게서. 교육부. pp. 6-13

18) 김용희(2016). 전게서. pp. 190-200

적 음악교육의 창작활동은 창의적으로 소리 표현하기, 노랫말 바꾸기, 가락 바꾸기, 이야기음악 만들기, 그림을 사용하여 음악 만들기, 배경음악 만들기이다. 이 내용들을 바탕으로 아래의 <표III-3>과 같은 분석도구를 사용하여 음악 교과서를 분석하였다.

<표III-3> 분석도구

	분류기준	교육과정 및 교과서의 내용
창작 활동	가사 만들기	제재곡의 노랫말을 바꾼다.
	리듬 만들기	제재곡의 리듬꼴을 바꾸어 표현한다.
	가락 만들기	제재곡의 가락을 바꾼다.
	음악작품 만들기	음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악작품을 만든다.
	표현하기	악곡에 어울리는 신체 표현을 한다.
	기타 만들기	악기를 만든다. 음악 앨범을 만든다.
	즉흥연주하기	창의적으로 즉흥연주를 한다.
	미디어 매체를 활용한 만들기	UCC를 만든다. 배경음악을 만든다.

4. 분석도구 분류기준의 내용

가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 총 8가지의 분류기준으로 만든 분석도구의 구체적인 내용은 다음과 같다.

가) 가사 만들기

‘가사 만들기’는 제재곡에 제시되어있는 가사를 학생들의 경험을 비롯하여 자신의 생각, 느낌을 반영하여 새로운 가사를 창작하는 활동을 의미한다. 다른 창작활동들과 비교해서 학생들이 비교적 쉽게 할 수 있는 활동이기 때문에 교과서에서 많이 제시되어 있는 활동 중 하나이다. 활동을 예로 들면 학급 응원가의 가사를 만들어 보자, 제재곡의 가사를 바꾸어 불러보자, 랩 가사를 만들어 보자 등의 활동들이 있다.

나) 리듬 만들기

‘리듬 만들기’는 박자나 분위기 등 주어진 조건에 맞도록 자신만의 리듬을 창작하는 활동을 의미한다. 리듬 만들기 활동을 컵타 활동에 적용하여 새로운 리듬을 만들고 연주하는 활동까지 응용할 수 있다. 활동을 예로 들면 상황에 어울리는 4/4박자의 리듬을 만들어 보자, 새로운 곡을 선곡하여 곡에 어울리는 컵타 리듬을 만든다 등의 활동들이 있다.

다) 가락 만들기

‘가락 만들기’는 주어진 조건에 맞도록 가락을 창작하는 활동을 의미한다. 활동을 예로 들면 주어진 조건에 따라 8마디 가락을 만들어 보자, 가사에 어울리는 가락을 아름답게 꾸며 보자, 다음 시에 가락을 붙여 사랑 노래를 창작해보자 등의 활동들이 있다.

라) 음악작품 만들기

‘음악작품 만들기’는 이제까지 배운 가사, 리듬, 가락 만들기를 활용해 주어진 조건(형식)에 맞는 음악을 창작하는 활동 또는 두 개 이상의 창작활동이 포함되어 있는 활동을 의미한다. 활동을 예로 들면 주어진 동기와 보

기의 리듬꼴을 활용하여 한도막 형식의 곡을 만들어 보자, 다음 회화에서 사용된 기법을 음악에 도입하여 모듬별로 우연 음악 모듬 노래를 만들어 보자, 노랫말을 만들고 그에 어울리는 리듬을 붙여 보자, 노랫말을 창작하여 랩 음악을 만들어 보자 등의 활동들이 있다.

마) 표현하기

‘표현하기’는 학생의 생각이나 느낌, 감정을 그림, 글, 신체로 표현하는 활동을 의미한다. 활동을 예로 들면 만화 영화의 주제를 노래하며 그 느낌을 상상해보고 모듬별로 기억에 남는 만화 영화 음악을 선정하여 노래하고 캐릭터의 이미지를 그림으로 표현해 보자, 각 계절을 생각하면서 떠오르는 것들을 적어보자, 모듬별로 음악을 선정하고 음악적 특징에 어울리는 몸타 동작을 만들어 발표해 보자 등의 활동들이 있다.

바) 기타 만들기

‘기타 만들기’는 이전의 5가지 창작 활동을 제외한 모든 만들기 활동을 의미한다. 기타 만들기 활동에는 음악신문, 악기, 음악 예명 만들기 활동을 포함한다. 활동을 예로 들면 음악 신문을 만들어 보자. 음높이의 발생 원리를 적용하여 관악기를 만들어 보자, 음악 예명을 만들어 보자 등의 활동들이 있다.

사) 즉흥연주하기

‘즉흥연주하기’는 학생들이 창의적으로 즉흥 연주를 해보는 활동을 의미한다. 즉흥연주 활동은 이전의 가락 만들기, 리듬 만들기, 음악작품 만들기 활동에서 습득한 음악적 능력을 즉흥적으로 표현하는 활동이기 때문에 학생들이 다소 어려움을 느낄 수도 있다. 그래서 즉흥연주 활동은 학생들이 다

양한 창작활동을 통해 창작능력이 발달할 수 있도록 시간적 여유가 필요하다. 그리고 단계적인 활동을 반복적으로 이루어는 것이 필수적이다. 활동을 예로 들면 여러 가지 스마트폰 애플리케이션을 활용하여 창의적으로 즉흥 연주를 해 보자, 창의적으로 리듬을 만들어 즉흥 연주해 보자 등의 활동들이 있다.

아) 미디어 매체를 활용한 만들기

‘미디어 매체를 활용한 만들기’는 휴대폰이나 인터넷 프로그램 등 미디어 매체를 활용하여 음악이나, 동영상을 창작하는 활동을 의미한다. 미디어 매체를 활용하는 활동은 음악극, 음원, UCC, 가락, 사운드, 동영상, 뮤직비디오, 음악, 프로그램, 음악 앨범, 즉흥 연주, 포트폴리오, 음악 신문, 광고, 음악작품, 리듬 만들기 활동을 포함한다.¹⁹⁾ 활동을 예로 들면, 다음에 제시된 주제 중 하나를 골라 공익 광고 UCC를 제작하여 발표해 보자, 사운드 편집 프로그램으로 애니메이션 “겨울 왕국”의 장면에 어울리는 사운드를 설계해 보자, 음악 시간에 배운 노래와 악기 연주를 디지털 사운드로 녹음하여 편집한 후 ‘우리 반 음악 앨범’을 만들어 보자 등이 활동들이 있다.

19) 여기서 말하는 가락, 음악작품, 리듬 만들기는 미디어 매체를 활용하여 가락, 음악작품, 리듬을 만드는 활동을 말한다.

IV. 교과서 분석

1. 14종 음악 교과서 전영역 분석

2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역을 분석하기 전에 전영역의 분포를 분석하여 영역별로 비중이 얼마나 차지하고 있는지 알아보려고 한다. 영역은 가창영역, 기악영역, 창작영역, 감상영역, 생활화영역 5가지 영역으로 구분하였다. <표IV-1>은 중학교 음악 교과서 14종의 소단원 수에 따른 전영역 분포를 분석한 것이다.

<표IV-1> 중학교 음악 교과서 14종의 전영역 분포

출판사	전체 소단원 수	가창		기악		창작		감상		생활화	
		개수	%	개수	%	개수	%	개수	%	개수	%
교학사	70	24	34.2	14	20	11	15.7	19	27.1	2	2.8
금성	89	36	40.4	13	14.6	9	10.1	24	26.9	7	7.8
미래엔	86	36	41.8	13	15.1	7	8.1	24	27.9	6	6.9
비상교육	128	30	23.4	3	2.3	9	7	67	52.3	19	14.8
성안당	95	33	34.7	12	12.6	9	9.4	30	31.5	11	11.5
천재교육	112	29	25.8	20	17.8	10	8.9	46	41	7	6.2
음악과 생활	67	29	43.2	12	17.9	5	7.4	10	14.9	11	16.4
YBM	111	34	30.6	13	11.7	12	10.8	35	31.5	17	15.3
다락원	113	39	34.5	10	8.8	11	9.7	45	39.8	8	7
동아	88	32	36.3	10	11.3	11	12.5	24	27.2	11	12.5
지학사	83	25	30.1	9	10.8	11	13.2	31	37.3	7	8.4
세광	84	34	40.4	10	11.9	8	9.5	18	21.4	14	16.6

출판사	전체 소단원 수	가창		기악		창작		감상		생활화	
		개수	%	개수	%	개수	%	개수	%	개수	%
박영사	74	20	27	12	16.2	6	8.1	26	35.1	10	13.5
아침나라	73	23	31.5	9	12.3	8	10.9	21	28.7	12	16.4

음악 교과서 14종의 전체 제재곡 수에 따른 영역별 분포를 분석한 위의 <표IV-1>의 결과는 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종 가운데 비상교육 교과서가 128개로 전체 제재곡 수가 가장 많이 제시하고 있고, 음악과 생활 교과서가 67개로 가장 적게 제시하고 있다. 가창영역에서는 음악과 생활 교과서가 43.2%로 가장 높고, 비상교육 교과서가 23.4%로 가장 낮게 나타나고 있다. 기악영역에서는 교학사 교과서가 20%로 가장 높고, 비상교육 교과서가 2.3%로 가장 낮게 나타나고 있다. 창작영역에서는 교학사 교과서가 15.7%로 가장 높고, 비상교육 교과서가 7%로 가장 낮게 나타나고 있다. 감상영역에서는 비상교육 교과서가 52.3%로 가장 높고, 음악과 생활 교과서가 14.9%로 가장 낮게 나타나고 있다. 생활화영역에서는 세광 교과서가 16.6%로 가장 높고, 교학사 교과서가 2.8%로 가장 낮게 나타나고 있다.

2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 5가지 영역 가운데 가창영역을 가장 많이 다루고 있었으며 그 다음으로 감상영역, 기악영역, 생활화영역, 창작영역 순서로 창작영역의 비중이 가장 낮게 다루어지고 있다.

2. 14종 음악 교과서 창작영역 분석

2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서의 5가지 영역 중 가장 적게 다루어지고 있는 창작영역은 음악 교과서 14종의 소단원 수에 따른 분포를 분석한 표와 같이 10% 내외로 나타나고 있다. II장의 이론적 배경에서 창작활동의 필요성에 대해 언급했듯이 음악수업현장에서의 창작활동은 학생들에게 매우 중요하다. 때문에 창작영역을 좀 더 자세하게 살펴보고자 한다. 아래의 <표IV-2>은 2015 개정 음악과 교육과정 14종 음악 교과서의 창작영역 주요활동을 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기로 8가지 분석도구에 따라 분석한 결과이다.

<표IV-2> 14종 음악 교과서의 창작영역 주요활동 분포

출판사	주요 활동 수	분포	가사 만들기	리듬 만들기	가락 만들기	음악작품 만들기	표현하기	기타 만들기	즉흥연주하기	미디어 매체를 활용한 만들기	창작 외 활동 ²⁰⁾
교학사	39	개수	3	5	5	0	0	1	0	2	23
		%	7.6	12.8	12.8	0	0	2.5	0	5.1	58.9
금성	15	개수	2	0	1	2	1	1	0	2	6
		%	13.3	0	6.6	13.3	6.6	6.6	0	13.3	40
미래엔	20	개수	0	0	1	1	0	0	0	4	14
		%	0	0	5	5	0	0	0	20	70

20) 창작 외 활동은 교과서의 창작영역 주요활동에 제시되어 있지만 8가지 분석도구에 포함되지 않는 활동을 말한다. 예) 소리의 성질을 알아보자, 소리의 발생과 전달 과정을 알아보자 등

출판사	주요 활동 수	분포	가사 만들기	리듬 만들기	가락 만들기	음악 작품 만들기	표현하기	기타 만들기	즉흥 연주하기	미디어 매체를 활용한 만들기	창작 외 활동
비상교육	13	개수	1	1	2	2	1	1	0	0	5
		%	7.6	7.6	15.3	15.3	7.6	7.6	0	0	38.4
성안당	18	개수	0	0	0	2	0	0	0	6	10
		%	0	0	0	11.1	0	0	0	33.3	55.5
천재교육	25	개수	2	2	2	1	1	0	0	6	11
		%	8	8	8	4	4	0	0	23	44
음악과생활	12	개수	1	0	1	2	1	0	0	0	7
		%	8.3	0	8.3	16.6	8.3	0	0	0	58.3
YBM	29	개수	1	3	3	0	0	1	0	5	16
		%	3.4	10.3	10.3	0	0	3.4	0	17.2	55.1
다락원	25	개수	2	3	2	6	3	1	0	2	6
		%	8	12	8	24	12	4	0	8	24
동아	24	개수	2	1	2	3	2	1	0	3	10
		%	8.3	4.1	8.3	12.5	8.3	4.1	0	12.5	41.6
지학사	27	개수	3	4	2	0	3	0	0	4	11
		%	11.1	14.8	7.4	0	11.1	0	0	14.8	40.7
세광	25	개수	1	2	1	1	0	0	1	4	15
		%	4	8	4	4	0	0	4	16	60

출판사	주요 활동 수	분포	가사 만들기	리듬 만들기	가락 만들기	음악작품 만들기	표현하기	기타 만들기	즉흥연주하기	미디어 매체를 활용한 만들기	창작외 활동
박영사	26	개수	0	0	0	5	0	0	0	3	18
		%	0	0	0	19.2	0	0	0	11.5	69.2
아침나라	35	개수	0	2	2	5	0	0	0	3	23
		%	0	5.7	5.7	14.2	0	0	0	8.5	65.7

<표IV-2>은 중학교 음악 교과서 창작영역의 주요 활동을 분석도구로 분석한 것이다. 창작영역 주요활동의 분석 결과를 살펴보면 가사 만들기 활동은 교학사, 지학사 교과서에서 3회로 가장 많이 다루고 있으며, 미래엔, 성안당, 박영사, 아침나라 교과서는 다루지 않고 있다. 리듬 만들기 활동은 교학사 교과서에서 5회로 가장 많이 다루고 있으며, 금성, 미래엔, 성안당, 음악과 생활, 박영사 교과서는 다루지 않고 있다. 가락 만들기 활동은 교학사 교과서에서 5회로 가장 많이 다루고 있으며, 성안당, 박영사 교과서는 다루지 않고 있다. 음악작품 만들기 활동은 다락원 교과서에서 6회로 가장 많이 다루고 있으며, 교학사, YBM, 지학사 교과서에서는 다루지 않고 있다. 표현하기 활동은 다락원, 지학사 교과서에서 3회로 가장 많이 다루고 있으며, 교학사, 미래엔, 성안당, YBM, 세광, 박영사, 아침나라 교과서에서 다루지 않고 있다. 기타 만들기 활동은 교학사, 금성, 비상교육, YBM, 다락원, 동아 교과서에서 각각 1회씩 다루고 있으며, 미래엔, 성안당, 천재교육, 음악과생활, 지학사, 세광, 박영사, 아침나라 교과서에서는 다루지 않고 있다. 즉흥연주하기 활동은 세광 교과서에서 1회 다루고 있으며 세광 교과서를 제외

한 13종의 교과서에서는 다루지 않고 있다. 미디어 매체를 활용한 만들기 활동은 성안당, 천재교육 교과서에서 6회로 가장 많이 다루고 있으며, 비상교육, 음악과생활 교과서에서는 다루지 않고 있다.

<표IV-3>은 교학사 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-3> 교학사 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	가락을 게임으로 불러 보고, 어울리는 가사를 붙인다. 모둠별로 주제를 정하고, 랩을 창작하여 발표해 보자. 학급 응원가 가사를 만들어 보자.
리듬 만들기	4/4박자의 리듬꼴을 만들어 리듬 게임을 해 보자. 상황에 어울리는 4/4박자의 리듬을 만들어 보자. 4/4박자의 두 마디 리듬을 만든다. 점음표, 8분음표를 사용하여 리듬을 변주한다. 4/4박자의 리듬을 만들어 보자.
가락 만들기	주어진 조건에 따라 8마디 가락을 만들어 보자. 화성을 생각하며, 새로운 성부의 가락을 만들어 보자. 작은 세도막 형식의 가락을 만들어 연주해 보자. 앞이나 뒤에 꾸미는 음을 넣어 가락을 변주한다. 만든 리듬을 바탕으로 새로운 가락을 창작해 보자.
기타 만들기	배운 내용을 토대로 음악 신문을 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	모둠별로 음악극을 만들어 보자 작곡 애플리케이션을 이용하여 응원가를 음원으로 만들어 보자.

교학사 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 기타 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제

시하고 있다. 교학사 교과서의 창작영역은 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기 활동이 대체적으로 이루어지고 있는 특징이 보인다.

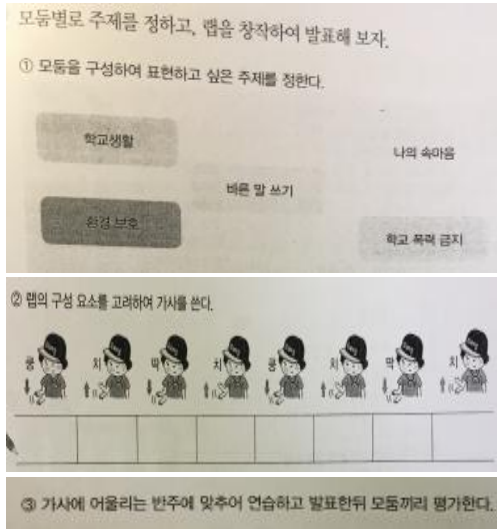
<표IV-4>는 금성 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-4> 금성 교과서의 창작영역 주요활동

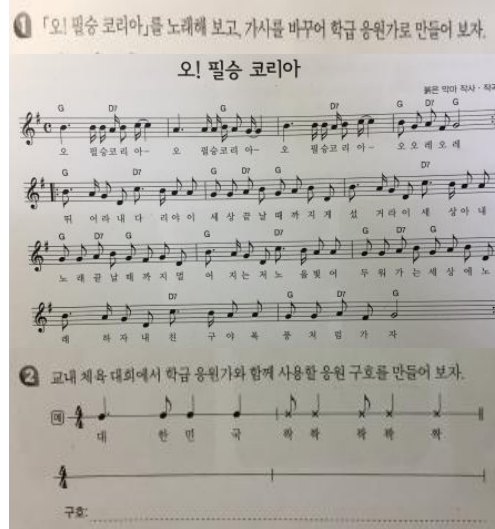
분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	'오! 필승 코리아'를 노래해 보고, 가사를 바꾸어 학급 응원가로 만들어 보자. '검은 행복'을 들으며 랩의 라임에 대해 이해하고, 라임을 맞추어 나만의 랩을 만들어 보자.
가락 만들기	다양한 리듬꼴을 적절히 활용하여 김영랑의 시 '돌담에 속삭이는 햇발'을 가사로 하는 곡을 만들어 발표해 보자.
음악작품 만들기	주어진 동기와 보기의 리듬꼴을 활용하여 한도막 형식의 곡을 만들어 보자. 다음에 제시된 주제를 4개의 변주곡으로 만들어 모둠별로 발표해보자.
표현하기	컬타를 연주하기 위한 노래를 선정하고, 적절한 컬타 동작을 짝과 함께 창의적으로 만들어 보자.
기타 만들기	재활용품을 이용하여 여러 가지 악기를 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	모둠별로 음악극을 만들어 보자. 다음에 제시된 주제 중 하나를 골라 공익 광고 UCC를 제작하여 발표해 보자.

금성 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 금성 교과서의 창작영역은 다양한 창작 활동이

이루어지고 있는 특징이 보인다.



<그림IV-1> 교학사 가사 만들기



<그림IV-2> 금성 가사 만들기

<그림IV-1>처럼 교학사 교과서의 가사 만들기 활동은 요즘 학생들이 많은 관심을 가지고 있는 랩 활동을 통해 학생들의 흥미유발을 시킬 수 있는 가사 만들기 활동을 제시하고 있다. <그림IV-2>처럼 금성 교과서의 가사 만들기 활동은 응원가 노래를 불러보고 자신의 학급 응원가를 직접 만들어보는 활동을 통해 실생활에 적용할 수 있는 가사 만들기 활동을 제시하고 있다.

<표IV-5>는 미래엔 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-5> 미래엔 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가락 만들기	가사에 어울리는 가락을 아름답게 꾸며 보자.
음악작품 만들기	제시된 동기를 활용하여 한도막 형식의 악곡을 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	다음 주어진 가사와 동기에 어울리는 가락을 악보 편집 프로그램을 활용하여 만들어 보자. 사운드 편집 프로그램으로 애니메이션 "겨울 왕국"의 장면에서 어울리는 사운드를 설계해 보자. 사운드 편집 프로그램과 동영상 편집 프로그램을 활용하여 '중학생의 하루'를 주제로 하는 동영상을 완성해 보자. 모둠별로 음악극을 연습하고 공연을 준비해 보자.

미래엔 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가락 만들기, 음악작품 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 다른 교과서들에 비해 창작 주요활동의 다양함이 부족하지만 미디어 매체를 활용한 만들기 활동이 다양하게 이루어지고 있다.

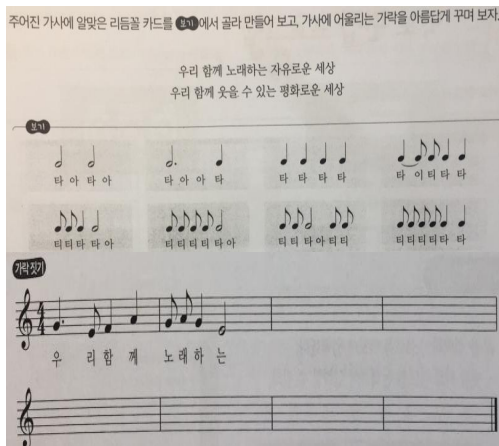
<표IV-6>은 비상교육 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-6> 비상교육 교과서의 창작영역 주요활동

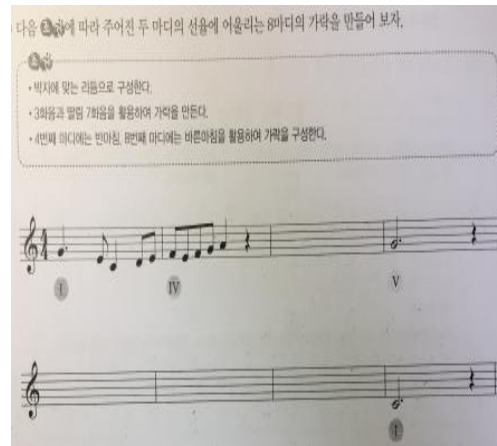
분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	우정을 표현한 빅뱅의 'Oh, My Friend'를 들어보고, 랩(Rap)의 가사를 만들어 불러 보자.
리듬 만들기	새로운 곡을 선곡하여 곡에 어울리는 컷타 리듬을 만든다.
가락 만들기	다음 조건에 따라 주어진 두 마디의 선율에 어울리는 8마디 가락을 만들어 보자. 다음 시에 가락을 붙여 사랑 노래를 창작해 보자.

음악작품 만들기	다음 회화에서 사용된 기법을 음악에 도입하여 모둠별로 우연 음악 모듬 노래를 만들어 보자. 자연환경을 표현한 음악 만들기
표현하기	가사에 어울리는 동작을 만들어 친구들과 함께 노래 불러 보자.
기타 만들기	재활용품을 활용한 악기를 만들기

비상교육 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기 활동을 제시하고 있다. 비상교육 교과서의 창작영역은 다양한 창작활동이 이루어지고 있고, 음악작품 만들기 활동을 위한 가사, 리듬 가락 만들기 활동이 체계적으로 이루어지고 있는 특징이 보인다.



<그림IV-3> 미래엔 가락 만들기



<그림IV-4> 비상교육 가락 만들기

<그림IV-3>과 같이 미래엔 교과서의 가락 만들기 활동은 주어진 가사와 리듬에 맞는 새로운 가락을 창작하는 활동을 제시하고 있다. <그림IV-4>처럼 비상교육 교과서의 가락 만들기 활동은 주어진 조건을 고려하면

서 가락을 만들 수 있는 활동을 제시하고 있다.

<표IV-7>은 성안당 교과서 창작영역의 주요활동 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-7> 성안당 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
음악작품 만들기	시에 어울리는 한도막 형식의 악곡 만들기 두도막 형식의 악곡 만들기
미디어 매체를 활용한 만들기	친구들과 함께한 체험 학습의 기록을 엮어 뮤직 비디오를 만들어보자. 음악극의 구성 요소를 이해하고 주제와 이야기에 맞는 음악극을 만든다. 모둠별로 녹음과 편집 기능이 있는 음악 애플리케이션을 활용하여 다양한 음색으로 음악을 만들어 보자. 디지털 사운드 편집 프로그램을 이용하여 녹음 한 소리를 영상에 맞게 편집하고 합성한다. 모둠별로 주제를 정해 소개할 음악을 선정후 창의적으로 음악 공개 방송 프로그램을 만들어 보자. 음악 시간에 배운 노래와 악기 연주를 디지털 사운드로 녹음하여 편집한 후 '우리 반 음악 앨범'을 만들어 보자.

성안당 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 음악작품 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 다양한 미디어 매체를 활용한 만들기 활동이 이루어지고 있는 특징이 있다. 음악작품 만들기 활동을 위한 가사, 리듬, 가락 만들기 활동의 체계적인 연습이 더욱 필요한 것으로 보인다.

<표IV-8>은 천재교육 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주

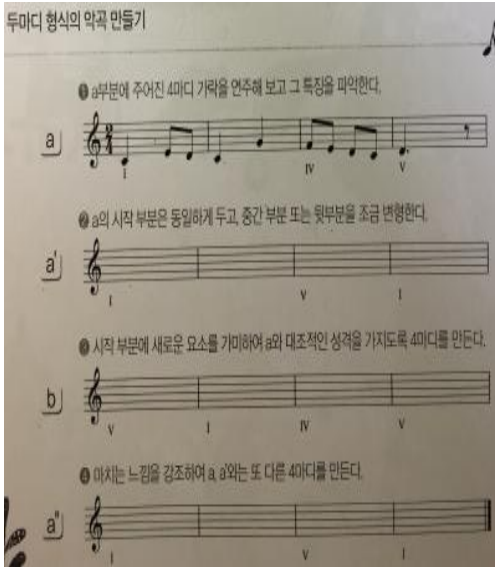
하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-8> 천재교육 교과서의 창작영역 주요활동

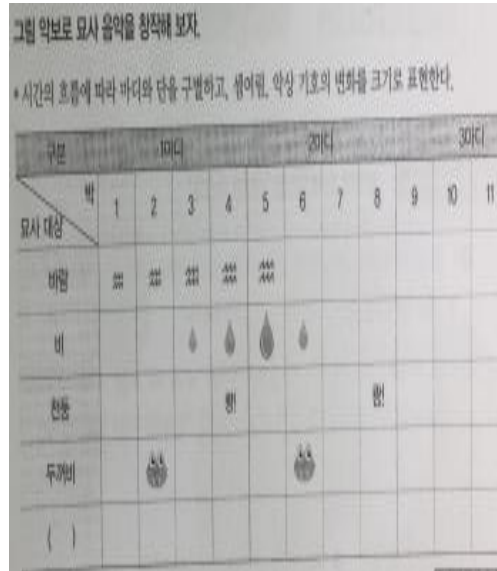
분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	우리 반의 특징을 생각하며 노랫말을 만들어 보자. 랩 음악의 구성 요소를 고려하여 모둠별로 노랫말을 만들어 표현해 보자.
리듬 만들기	시의 강세에 유의하여 빈 마디의 리듬을 만들어 보자. 모듬별로 리듬 예시를 활용하여 4박자의 변형 리듬을 만들어 보자.
가락 만들기	활동 3에서 만든 리듬으로 한도막 형식의 가락을 만들어 보자. 주어진 화음을 활용하여 가락을 만들고 노래 불러 보자.
음악작품 만들기	그림 악보로 묘사 음악을 창작해 보자
표현하기	우리가 만든 학급 노래를 신체 표현과 함께 다양한 학교 행사에 활용해 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	여러 가지 스마트폰 애플리케이션을 활용하여 창의적으로 즉흥 연주를 해 보자 모듬별로 역할을 나누어 대본을 쓰고 직접 공연하는 활동을 통해, 음악 이외에 미술, 무용, 연극, 공연 기획 등 다양한 분야를 경험하고 친구들과 협동하는 마음을 가져보자. 내가 살고 있는 지역의 문화적 특징을 조사하여 홍보 영상(UCC)를 만들어 보자. 소리 편집 프로그램을 활용하여 음악 파일을 편집해 보자. 미술 작품을 감상하고 그에 어울리는 배경 음악을 선정하여 영상으로 재구성해 보자. 스마트폰의 랩 애플리케이션을 이용하여 간단한 랩 음악을 만들어 보자.

천재교육 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 음악작품 만들기 활동을 위해 가사, 리듬, 가

락 만들기 활동이 체계적으로 이루어지고 있고, 다양한 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다.



<그림IV-5> 성안당 음악작품 만들기



<그림IV-6> 천재교육 음악작품 만들기

<그림IV-5>와 같이 성안당 교과서의 음악작품 만들기 활동을 통해 두도막 형식의 a, a', b, a" 라는 음악적 개념을 자연스럽게 습득할 수 있도록 제시하고 있다. <그림IV-6>처럼 천재교육 교과서의 음악작품 만들기 활동은 여러 가지 기호를 사용하여 묘사 음악을 창작하는 활동을 통해 음표가 아닌 다른 여러가지 기호로 음악을 표현할 수 있는 방법을 습득할 수 있다.

<표IV-9>는 음악과 생활 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-9> 음악과 생활 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	모둠별로 하나의 주제를 정하고 제재곡의 노랫말을 바꾸어 발표해 보자.
가락 만들기	기본 가락의 동기를 발전시킨 방법을 알아보고 새로운 가락을 만들어 피아노나 우쿨렐레 코드반주에 맞추어 연주해 보자.
음악작품 만들기	위의 화음을 참고하여 두도막 형식의 곡을 완성해 보자. 돌림 노래의 특징을 이해하여 2마디 단위로 모방되는 8마디의 새로운 돌림 노래를 만들어 보자.
표현하기	만화 영화의 주제를 노래하며 그 느낌을 상상해 보자. 그리고 모둠별로 기억에 남는 만화 영화 음악을 선정하여 노래해 보고 캐릭터의 이미지를 그림으로 표현해 보자.

음악과 생활 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기 활동을 제시하고 있다. 다른 교과서에 비해 창작 주요활동의 다양함은 적은 편이지만 체계적인 가사 만들기 와 가락 만들기 활동의 연습으로 음악작품 만들기를 할 수 있게끔 활동이 이루어지고 있는 특징이 보인다.

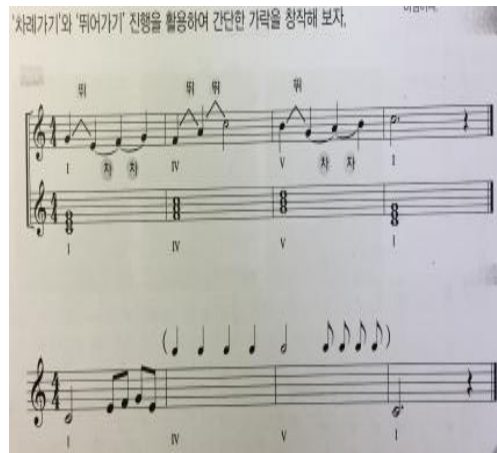
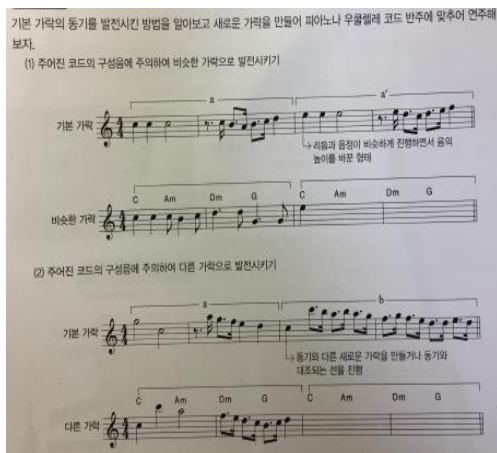
<표IV-10>은 YBM 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-10> YBM 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	'챔피언'의 랩 노랫말을 새롭게 만들어 발표해 보자.
리듬 만들기	다음 리듬을 활용하여 컵타 작품을 완성해 보고, 모둠별로 발표해보자.

	모듬별로 기본 리듬 1,2를 창의적으로 변형하여 몸타로 표현해 보자. 점음표를 사용하여 리듬을 변주한다.
가락 만들기	'차례가기'와 '뛰어가기' 진행을 활용하여 간단한 가락을 창작해 보자. 차례가기, 뛰어가기를 사용하여 가락을 변주한다 제시된 동기와 리듬을 활용하여 시에 어울리는 가락을 만들어 보자.
기타 만들기	음높이의 발생 원리를 적용하여 관악기를 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	창작 뮤지컬에 필요한 극본 창작, 음원 편집, 무대 배경 및 소품 제작 등을 완성해 보자 도서관에서 활용할 수 있는 자료로 포트폴리오를 만들어 발표해 보자. 다음 과정에 따라 음악 신문을 만들어 보자. 다음 주제 중 하나를 택하여 활동지를 작성해 보고, 뮤직비디오를 촬영해 보자. '인권의 소중함'을 주제로 하는 공익 광고를 모듬별로 만들어 보자.

YBM 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 기타 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 가사, 리듬, 가락 만들기 활동이 체계적으로 이루어져 있고, 다양한 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다.



<그림IV-7> 음악과 생활 가락 만들기 <그림IV-8> YBM 가락 만들기

<그림IV-7>처럼 음악과 생활 교과서의 가락 만들기 활동은 보기에 제시된 변주방법에 맞게 가락을 만들면서 변주곡에 대한 음악적 개념을 자연스럽게 습득할 수 있도록 제시하고 있다. <그림IV-8>과 같이 YBM 교과서의 가락 만들기 활동은 ‘차례가기’와 ‘뛰어가기’ 진행을 사용하여 가락을 단조롭지 않게 만들 수 있도록 제시하고 있다.

<표IV-11>은 다락원 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-11> 다락원 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	‘Reflection’의 가락에 맞추어 자신의 이야기를 노랫말로 써보자. 주어진 리듬에 어울리는 노랫말을 창작해 보자.
리듬 만들기	주어진 박자에 맞게 노랫말에 어울리는 말 리듬을 만들어 보자. 주어진 음들에 각각 리듬을 붙여 가락을 완성해 보자. 다음 주제로 리듬 변주하기
가락 만들기	주어진 음들에 각각 리듬을 붙여 가락을 완성해 보자 주어진 조건에 맞는 가락을 창작해 보자.
음악작품 만들기	노랫말을 만들고 그에 어울리는 리듬을 붙여 보자. 모둠별로 일상생활의 이야기나 사회적 이슈 등을 주제로 라임을 넣은 노랫말을 창작하여 랩 음악을 만들어 보자. 병행악절 또는 대조악절로 이루어진 한도막 형식의 악곡을 만들어 보자. 주어진 동기를 발전시켜 두도막 형식의 악곡을 완성해 보자. 악곡을 2부 합창으로 편곡하여 친구들과 함께 노래해 보자. 우리 반의 특색을 담은 응원가를 만들어 보자.
기타 만들기	자신의 여러 가지 특징을 생각하며 음악 예명을 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	시에 어울리는 사진을 수집하고 음악을 선택한 후, 영상 편집 프로그램을 활용하여 영상을 만들어 보자. 디지털 기기와 컴퓨터를 활용하여 소리와 음악으로 구성된 음악 작품을 만들어 보자.

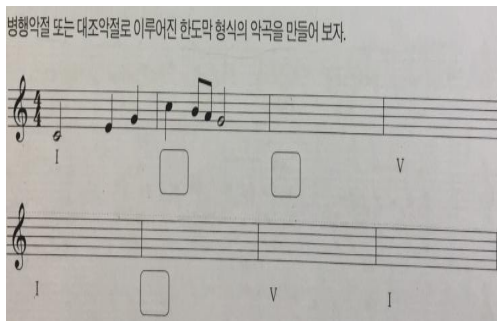
다락원 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 기타 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 음악작품 만들기 활동을 위한 가사, 리듬, 가락 만들기 활동이 체계적으로 이루어지고 있는 특징이 보인다.

<표IV-12>는 동아 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

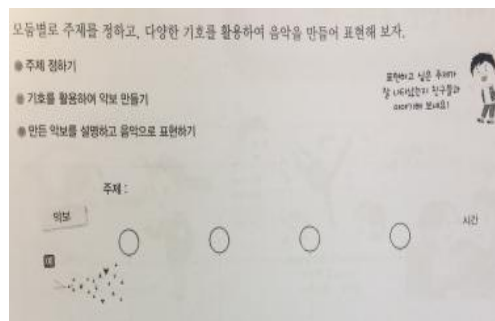
<표IV-12> 동아 출판사의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	모둠별로 우리 반 응원 구호를 만들어 발표해 보자. 랩의 특징을 이해하고 랩을 만들어 개성 있게 불러 보자.
리듬 만들기	'연분홍' 중 한 연을 선택하여 노랫말에 알맞은 리듬 만들기
가락 만들기	다음 조건에 맞는 한도막 형식의 가락을 만들어 연주해 보자. 리듬에 어울리는 가락을 만들고, 어울리는 빠르기와 셈여림 적어보기
음악작품 만들기	주사위를 활용하여 음악작품을 만들고 다양한 악기로 연주해 보자. 주제를 변화시킬 음악 요소를 선택하여 변주곡을 만들어 발표해 보자. 모둠별로 주제를 정하고, 다양한 기호를 활용하여 음악을 만들어 표현해 보자.
표현하기	여러 가지 기호를 보고 자유롭게 소리로 표현해 보자. 선생님께서 들려주시는 소리를 듣고 개성 있게 기호로 표현해 보자.
기타 만들기	환경을 지키면서 친구와 함께 음악을 즐길 수 있는 친환경 스피커를 만들어 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	준비된 음원과 영상 자료를 동영상 편집 프로그램을 사용하여 완성해 보자. 모둠을 나누어 주제나 이야기에 맞는 음악극을 만들어 발표해 보자. 홍보 노래 동영상을 만들어 보자.

동아 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 즉흥연주하기 활동을 제외한 7가지 활동이 다양하게 이루어지고 있고, 가사, 리듬, 가락 만들기 활동이 체계적으로 이루어져 음악작품 만들기 활동을 할 수 있게끔 이루어지고 있는 특징이 보인다.



<그림IV-9> 다락원 음악작품 만들기



<그림IV-10> 동아 음악작품 만들기

<그림IV-9>와 같이 다락원 교과서의 음악작품 만들기 활동을 통해 병행악절과 대조악절이라는 음악적 개념을 자연스럽게 습득할 수 있다. <그림IV-10>처럼 동아 교과서의 음악작품 만들기 활동은 다양한 기호를 사용하여 음악을 만들 수 있는 기회를 제시하고 있다.

<표IV-13>은 지학사 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-13> 지학사 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	<p>모둠별로 랩을 만들어 발표한다. '숫자송'의 노랫말을 바꿔 캠페인 송을 만들어 발표해 보자. 랩1에서 랩4까지 순서대로 불러보고, 내가 좋아하는 음식을 생각하며 랩5부분을 창의적으로 만들어 표현해보자.</p>
리듬 만들기	<p>모둠별로 주제를 정하고, 관련 있는 의성어, 의태어를 찾아 운율과 이미지에 어울리는 리듬을 만들어 보자. 활동 2의 리듬을 활용하여 모둠별로 4/4박자 리듬 창작곡을 만들어 발표해 보자. 모둠별로 '풍선'에 어울리는 리듬을 만들어 책상을 치며 노래를 불러 보자. 가사에 어울리는 4박자의 말리듬을 만들어 보자.</p>
가락 만들기	<p>짜임새를 구상한 후 한도막 형식의 가락을 완성해 보자. 활동 1에서 만든 리듬을 사용하여 두도막 형식의 가락을 만들어 노래를 불러 보자.</p>
표현하기	<p>몸타의 기본 동작을 익히고, 새로운 동작을 만들어 보자. 모둠별로 신체 부위를 사용하여 주어진 리듬을 다양하게 표현해 보자. 모둠별로 음악을 선정하고, 음악적 특징에 어울리는 몸타 동작을 만들어 발표해 보자</p>
미디어 매체를 활용한 만들기	<p>'친구 사랑 캠페인'을 위한 다양한 행사를 계획해보고 스마트 폰과 컴퓨터 프로그램을 사용하여 친구 사랑 캠페인 UCC를 만들어 보자. 모둠별로 음악 소프트웨어나 앱 등을 활용하여 우리학교를 홍보할 광고 음악(로고송)을 만들어 노래를 불러 보자. 소통과 협력으로 뮤지컬을 만들어 발표한다. 다양한 분야로 역할을 나눠 학급 음악회를 개최해 보자.</p>

지학사 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 표현하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 다른 교과서들과 비교하여 각각의 창작활동에서 이루어지는 활동의 수가 많다는 특징이 보인다.

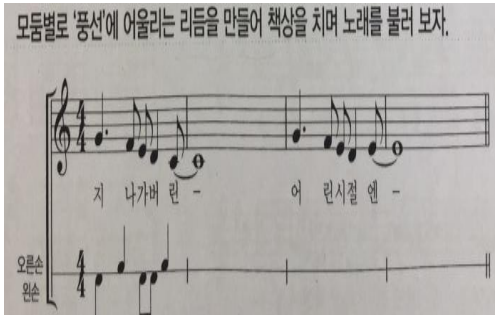
<표IV-14>는 세광 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬

만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

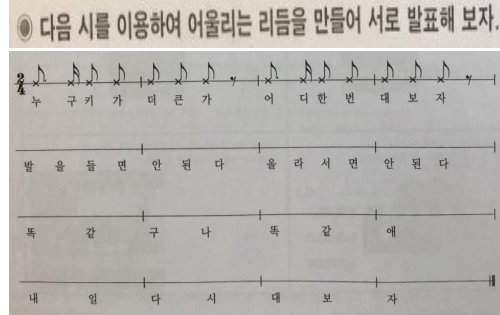
<표IV-14> 세광 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
가사 만들기	'나'를 솔직하게 표현할 수 있는 랩을 자유롭게 만들어 발표해 보자.
리듬 만들기	기본 리듬을 응용하여 모듬별로 다양한 리듬을 만들어 보고, '나성에 가면'을 창의적으로 연주해 보자. 다음 시를 이용하여 어울리는 리듬을 만들어 서로 발표해 보자.
가락 만들기	가사에 어울리게 여러 가지 리듬을 이용하여, 동기에 이어 가락을 창의적으로 만들어 발표해 보자.
음악작품 만들기	모듬별로 기호, 구음, 그림 악보를 창의적으로 만들어 연주해 보자.
즉흥연주하기	창의적으로 리듬을 만들어 즉흥 연주해 보자.
미디어 매체를 활용한 만들기	음악 소프트웨어를 이용하여 8마디 리듬을 만들어 보자. 음악 소프트웨어를 이용하여 가락을 지어 보고 소리를 들어 보자. 주제에 맞는 등장인물, 상황, 사건 등을 포함한 극본을 만들어 창의적인 음악극으로 표현한다. 만든 스토리 보드를 토대로 영상을 편집해 보자.

세광 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 체계적인 가사, 리듬, 가락 만들기 활동으로 음악작품 활동이 이루어 질 수 있고, 이를 바탕으로 즉흥연주를 할 수 있게끔 제시하고 있는 특징이 보인다



<그림IV-11> 지학사 리듬 만들기



<그림IV-12> 세광 리듬 만들기

<그림IV-11>처럼 지학사 교과서의 리듬 만들기 활동은 리듬을 창작하여 직접 연주하는 활동을 제시하고 있다. <그림IV-12>와 같이 세광 교과서의 리듬 만들기 활동은 시의 가사에 적절한 리듬을 창작하는 활동을 제시하고 있다.

<표IV-15>는 박영사 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

<표IV-15> 박영사 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
음악작품 만들기	<p>'차례가기'와 '뛰어가기'를 적절히 사용하고, '반마침'과 '바른마침'을 지켜 한도막 형식의 곡을 만들어 보자.</p> <p>컵타와 펜비트, 몸타에서 배운 리듬을 응용하여 리듬과 동작을 창의적으로 만들어보자.</p> <p>모듬의 생각을 모아 창의적으로 난타를 만들어 보자.</p> <p>제시된 조건을 참고하여 두도막 형식의 곡을 만들어 보자.</p> <p>다음 순서에 따라 모듬별로 두도막 형식의 곡을 만들어 보자.</p>
미디어 매체를 활용한 만들기	<p>모듬별로 다음 순서에 따라 랩을 만들고 발표한 후 영상에 담아보자.</p> <p>음악 편집 프로그램인 '오대서티'를 이용하여 활동 3에서 만든 음원을</p>

	<p>편집해 보자.</p> <p>영사 제작 및 편집 프로그램인 '윈도 라이브 무비 메이커'를 이용하여 UCC를 만들어 보자.</p>
--	---

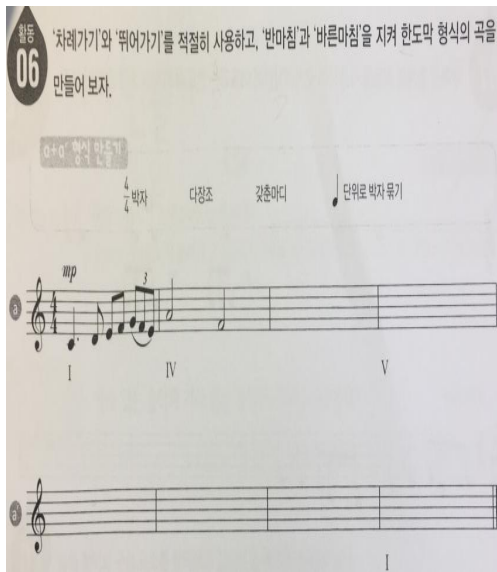
박영사 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 음악작품 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 다른 교과서들에 비해 창작활동이 작지만 그 안에서 다양한 활동들이 이루어지고 있다. 하지만 음악작품 활동을 위해 더욱 체계적인 가사, 리듬, 가락 만들기 활동이 필요한 것으로 보인다.

<표IV-16>은 아침나라 교과서 창작영역의 주요활동 중 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 표현하기, 기타 만들기, 즉흥연주하기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 어떻게 제시하였는지를 나타낸 것이다.

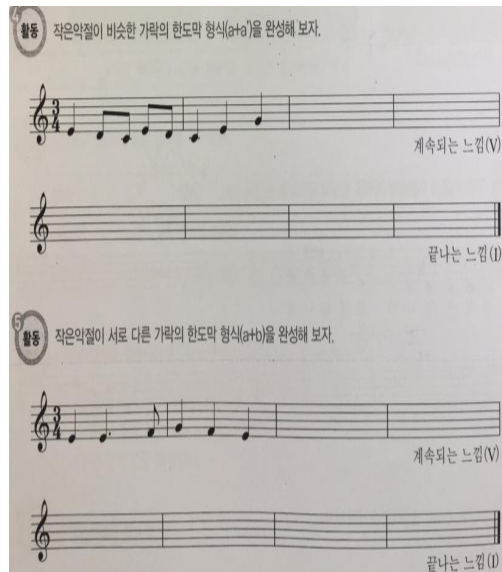
<표IV-16> 아침나라 교과서의 창작영역 주요활동

분류	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
리듬 만들기	<p>선택한 음악 요소를 생각하며 어울리는 리듬을 만들어 보자.</p> <p>"놀람 교향곡" 제 2악장 주제를 듣고, 리듬 변주하기</p>
가락 만들기	<p>만든 리듬에 어울리는 가락을 한도막 형식으로 완성해 보자.</p> <p>"놀람 교향곡" 제 2악장 주제를 듣고, 가락 변주하기</p>
음악작품 만들기	<p>리듬과 가락을 채워 한도막 형식을 완성해 보자.</p> <p>작은악절이 비슷한 가락의 한도막 형식(a+a')을 완성해 보자.</p> <p>작은악절이 서로 다른 가락의 한도막 형식(a+b)을 완성해 보자.</p> <p>두도막 형식의 가락을 완성해 보자.</p> <p>모둠별로 캠페인 송을 만들어 불러 보자.</p>
미디어 매체를 활용한 만들기	<p>다양한 매체를 활용하여 영상에 어울리는 배경 음악을 편집해 보자.</p> <p>사진 또는 영상을 준비하여 장면애 어울리는 음악을 편집해보자.</p> <p>모둠별로 음악극을 만들어 발표해 보자.</p>

아침나라 교과서 창작영역의 주요활동을 분석한 결과 리듬 만들기, 가락 만들기, 음악작품 만들기, 미디어 매체를 활용한 만들기 활동을 제시하고 있다. 음악작품 만들기 활동을 위해 리듬, 가락 만들기 활동이 체계적으로 이루어지고 있는 특징이 보인다.



<그림IV-13> 박영사 음악작품 만들기



<그림IV-14> 아침나라 음악작품 만들기

<그림IV-13>처럼 박영사 교과서의 음악작품 만들기 활동은 한도막 형식 내에서 주어진 조건에 맞추어 곡을 창작하는 활동을 제시하고 있다. <그림IV-14>와 같이 아침나라 교과서의 음악작품 만들기 활동을 통해 한도막 형식의 곡을 창작하면서 작은악절과 $a+a'$, $a+b$ 에 대한 음악적 개념을 자연스럽게 습득할 수 있다.

중학교 음악 교과서 14종 창작영역의 주요활동을 분석한 결과, 다양한 미디어 매체를 활용한 창작활동들을 제시하고 있다는 것을 알 수 있다. 미디어 매체를 활용한 활동은 2015 개정 교육과정에서 소프트웨어 교육 강화

를 위해 정보과목을 필수화했다.²¹⁾ 그 결과 미디어 매체를 활용한 창작 주요활동이 증가하였다.²²⁾ <표IV-17>은 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 창작활동이 제시되어 있는 교과서의 활동 수와 창작활동의 제시 방법을 나타낸 것이다.

<표IV-17> 미디어 매체를 활용한 창작영역 주요활동

출판사	미디어 매체를 활용한 창작활동 수	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
교학사	2	모둠별로 음악극을 만들어 보자. 작곡 애플리케이션을 이용하여 응원가를 음원으로 만들어 보자.
금성	2	친구들과 함께 학급 음악회를 기획하고 준비하여 발표해 보자. 다음에 제시된 주제 중 하나를 골라 공익 광고 UCC를 제작하여 발표해 보자.
미래엔	4	다음 주어진 가사와 동기에 어울리는 가락을 악보 편집 프로그램을 활용하여 만들어 보자. 사운드 편집 프로그램으로 애니메이션 "겨울 왕국"의 장면에서 어울리는 사운드를 설계해 보자. 사운드 편집 프로그램과 동영상 편집 프로그램을 활용하여 '중학생의 하루'를 주제로 하는 동영상을 완성해 보자. 모둠별로 음악극을 연습하고 공연을 준비해 보자.
성안당	6	친구들과 함께한 체험 학습의 기록을 엮어 뮤직 비디오를 만들어 보자. 음악극의 구성 요소를 이해하고 주제와 이야기에 맞는 음악극을 만든다. 모둠별로 녹음과 편집 기능이 있는 음악 애플리케이션을 활용하여 다양한 음색으로 음악을 만들어 보자. 디지털 사운드 편집 프로그램을 이용하여 녹음 한 소리를 영상에 맞게 편집하고 합성한다. 모둠별로 주제를 정해 소개할 음악을 선정한후 창의적으로 음악

21) 교육과학기술부(교육과정정책과 2016). 2015 개정 교육과정 질의·응답 자료. p. 15

22) 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 통합 음악 교과서의 창작영역에서 미디어 매체를 활용한 창작활동은 4회가 가장 많이 제시한 횟수이다.

		<p>공개 방송 프로그램을 만들어 보자. 음악 시간에 배운 노래와 악기 연주를 디지털 사운드로 녹음하여 편집한 후 '우리 반 음악 앨범'을 만들어 보자.</p>
출판사	미디어 매체를 활용한 창작활동 수	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
천재	6	<p>여러 가지 스마트폰 애플리케이션을 활용하여 창의적으로 즉흥 연주를 해 보자. 모둠별로 역할을 나누어 대본을 쓰고 직접 공연하는 활동을 통해, 음악 이외에 미술, 무용, 연극, 공연 기획 등 다양한 분야를 경험하고 친구들과 협동하는 마음을 가져보자. 내가 살고 있는 지역의 문화적 특징을 조사하여 홍보 영상(UCC)를 만들어 보자. 소리 편집 프로그램을 활용하여 음악 파일을 편집해 보자. 미술 작품을 감상하고 그에 어울리는 배경 음악을 선정하여 영상으로 재구성해 보자. 스마트폰의 랩 애플리케이션을 이용하여 간단한 랩 음악을 만들어 보자.</p>
YBM	5	<p>창작 뮤지컬에 필요한 극본 창작, 음원 편집, 무대 배경 및 소품 제작 등을 완성해 보자. 도서관에서 활용할 수 있는 자료로 포트폴리오를 만들어 발표해 보자. 다음 과정에 따라 음악 신문을 만들어 보자. 다양한 영상 편집 방법을 알아보고, 뮤직비디오를 완성해 보자. '인권의 소중함'을 주제로 하는 공익 광고를 모둠별로 만들어 보자.</p>
다락원	2	<p>시에 어울리는 사진을 수집하고 음악을 선택한 후, 영상 편집 프로그램을 활용하여 영상을 만들어 보자. 디지털 기기와 컴퓨터를 활용하여 소리와 음악으로 구성된 음악작품을 만들어 보자.</p>
동아	3	<p>준비된 음원과 영상 자료를 동영상 편집 프로그램을 사용하여 완성해 보자. 모듬을 나누어 주제나 이야기에 맞는 음악극을 만들어 발표해보자. 홍보 노래 동영상을 만들어 보자.</p>

출판사	미디어 매체를 활용한 창작활동 수	교과서에 제시된 창작영역 주요활동
지학사	4	'친구 사랑 캠페인'을 위한 다양한 행사를 계획해보고 스마트 폰과 컴퓨터 프로그램을 사용하여 친구 사랑 캠페인 UCC를 만들어 보자. 모둠별로 음악 소프트웨어나 앱 등을 활용하여 우리학교를 홍보할 광고 음악(로고송)을 만들어 노래를 불러 보자. 소통과 협력으로 뮤지컬을 만들어 발표한다. 다양한 분야로 역할을 나눠 학급 음악회를 개최해 보자.
세광	4	음악 소프트웨어를 이용하여 8마디 리듬을 만들어 보자. 음악 소프트웨어를 이용하여 가락을 지어 보고 소리를 들어 보자. 주제에 맞는 등장인물, 상황, 사건 등을 포함한 극본을 만들어 창의적인 음악극으로 표현한다. 만든 스토리 보드를 토대로 영상을 편집해 보자.
박영사	3	모둠별로 다음 순서에 따라 랩을 만들고 발표한 후 영상에 담아보자. 악보 사보 프로그램인 '피칼레 노트패드'를 익혀 '얼굴'을 그려 보자. 영사 제작 및 편집 프로그램인 '윈도 라이브 무비 메이커'를 이용하여 UCC를 만들어 보자.
아침나라	3	다양한 매체를 활용하여 영상에 어울리는 배경 음악을 편집해 보자. 사진 또는 영상을 준비하여 장면에 어울리는 음악을 편집해보자. 모둠별로 음악극을 만들어 발표해 보자.

2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 창작활동을 분석한 결과, 비상교육과 음악과 생활 교과서를 제외한 총 12개 교과서의 창작영역에서 미디어 매체를 활용한 창작활동을 제시하고 있다. 그 중 성안당, 천재교육 교과서가 6개로 가장 많이 제시하고 있고, 교학사, 금성, 다락원 교과서는 각각 2개씩 가장 적게 제시

하고 있다.

이러한 미디어 매체를 활용한 창작활동은 사용방법을 익히기 위한 기본 습득 시간이 필요하기 때문에 교과서에서 학생들이 스스로 학습할 수 있도록 미디어 매체에 대한 사용방법과 설명이 충분히 제시되어 있어야 한다. 이에 따라 12종 교과서에 나타나 있는 미디어 매체를 활용한 창작활동을 어떠한 방법으로 제시하고 있는지 비교분석 하려고 한다.

가. 가락 만들기

<그림IV-15>와 <그림IV-16>은 미래엔, 세광 교과서의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 가락 만들기 활동을 제시한 방법을 비교한 것이다.

1 악보 편집 프로그램 | 스마트폰 활용

- 초기 화면에서 새 악보 아이콘을 선택한다.
- 제목과 작곡가, 저작권 등 기본 정보를 입력한다.
- 연주할 악기를 선택한다.
- 조표와 박자, 빠르기 등을 선택한다.
- 손가락이나 터치펜으로 오른쪽 상단의 도구틀을 활용하여 음표와 악상 기호들을 입력할 수 있다.
- ▶를 선택하여 만든 악보를 연주한다.

다음 주어진 가사와 동시에 어울리는 가락을 악보 편집 프로그램을 활용하여 만들어 보자.

응답쟁 (현영준)
조그만 손저울 숨겨 두고
하늘이 날마다 들여다본다.
산속에 숨겨둔 응답쟁 거울
가끔씩 달도 보고 간다.

조 그 만 손 저 울

<그림 IV-15> 미래엔

음악 소프트웨어의 사용법을 알아보자.

1. 악보 입력	2. 악보 편집	3. 악보 출력	4. 악보 저장
5. 악보 불러오기	6. 악보 삭제	7. 악보 공유	8. 악보 인쇄
9. 악보 동기화	10. 악보 동기화 해제	11. 악보 동기화 상태 확인	12. 악보 동기화 문제 해결

악보 입력

- 음악 기호 글레트를 사용하여 오선에 음표, 쉼표, 음악 기호 등을 자유롭게 그릴 수 있다.
- 참음표: 글레트의 'J' 'G' 'A' 'L' 을 클릭한다.
- 끼리 연결: 확실대로 연결할 음표용 드래그하여 지정하고 (F2)나 'J'를 누른다.

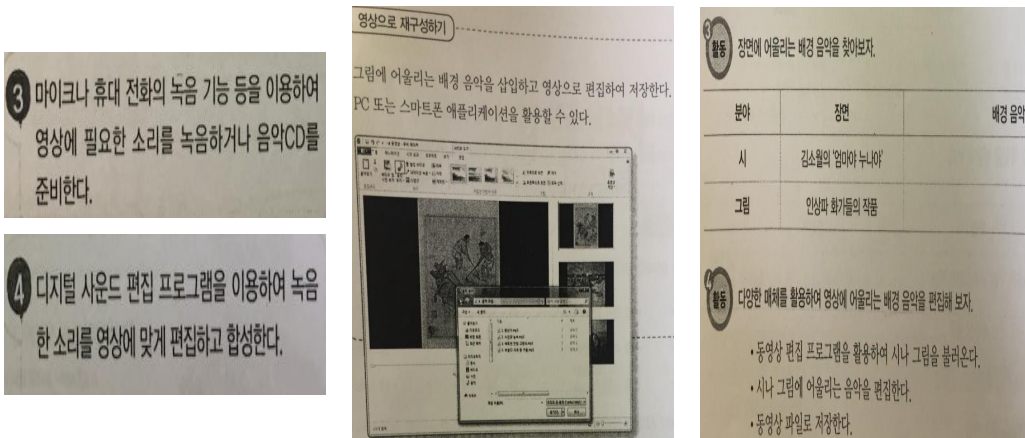
음악 소프트웨어를 이용하여 가락을 지어 보고 소리를 들어 보자.

<그림 IV-16> 세광

미래엔과 세광 교과서의 미디어 매체를 활용한 가락 만들기 활동은 두 교과서 모두 사진을 첨부하여 미디어 매체 프로그램의 사용 방법에 대하여 자세하게 제시하고 있다. 학생들이 교과서에 제시된 사용 방법에 따라 익힌다면 미디어 매체 프로그램을 활용한 가락 만들기 활동을 스스로 학습할 수 있을 것이다.

나. 배경음악 만들기

<그림IV-17>, <그림IV-18>, <그림IV-19>는 성안당, 천재교육, 아침나라 교과서의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 배경음악 만들기 활동을 제시한 방법을 비교한 것이다.



<그림IV-16> 세광

<그림IV-17> 천재 교육

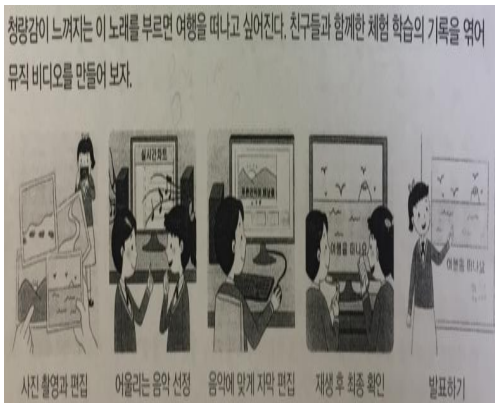
<그림IV-19> 아침나라

세광, 아침나라 교과서는 배경 음악을 만들기 위한 순서를 글로 나열하며 제시했고, 천재교육 교과서는 그림을 첨부하여 배경 음악을 삽입하거나 영상을 편집하는 과정을 구체적으로 제시해 두었다. 천재교육 교과서는 구

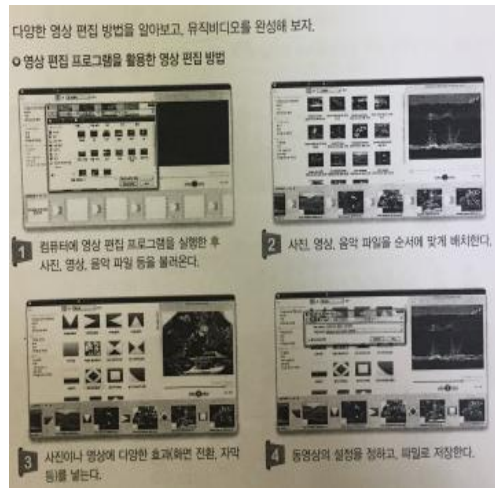
체적인 제시 방법으로 인해 학생들이 쉽게 따라할 수 있지만 세광, 아침나라 교과서는 학생들이 스스로 학습하기에 다소 어려움이 있어 보인다.

다. 뮤직비디오 만들기

<그림IV-20>, <그림IV-21>은 성안당, YBM 교과서의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 뮤직비디오 만들기 활동을 제시한 방법을 비교한 것이다.



<그림IV-20> 성안당



<그림IV-21> YBM

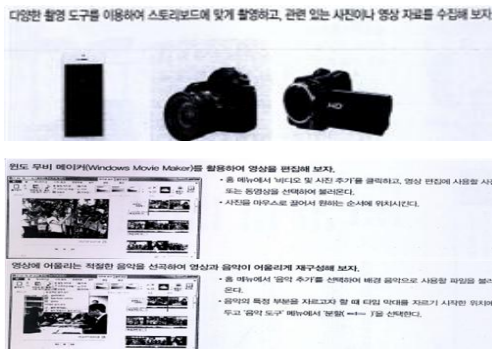
성안당 교과서는 뮤직비디오를 만들기 위한 순서를 글로 나열하며 제시했고, YBM 교과서는 뮤직비디오를 만드는 과정을 사진을 첨부하여 구체적으로 나타내고 있다. 학생들이 비교적 쉽게 스스로 학습하기에는 성안당 교과서보다 YBM 교과서가 더욱 용이할 것으로 보인다.

라. UCC 만들기

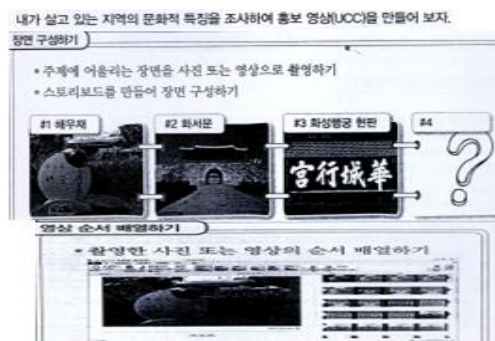
<그림IV-22>, <그림IV-23>, <그림IV-24>, <그림IV-25>는 금성, 천재 교육, 지학사, 아침나라 교과서의 창작영역 중에서 미디어 매체를 활용한 UCC 만들기 활동을 제시한 방법을 비교한 것이다.



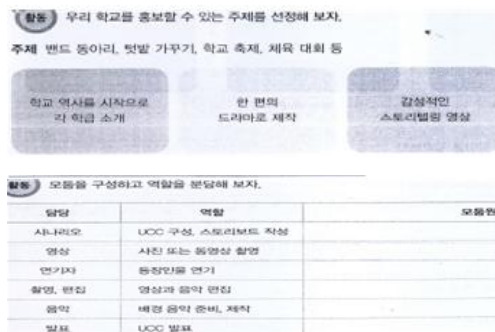
<그림IV-22> 금성



<그림IV-24> 지학사



<그림IV-23> 천재 교육



<그림IV-25> 아침나라

금성, 천재교육, 지학사, 아침나라 교과서의 미디어 매체를 활용하여 UCC 만들기 활동을 살펴보면 금성과 아침나라 교과서는 활동만 나열되어 있을 뿐 구체적인 방법에 대한 설명은 제시되어 있지 않아 학생들이 스스로 UCC 만들기 활동을 습득하는데 어려움이 있을 것이다. 천재교육과 지학사

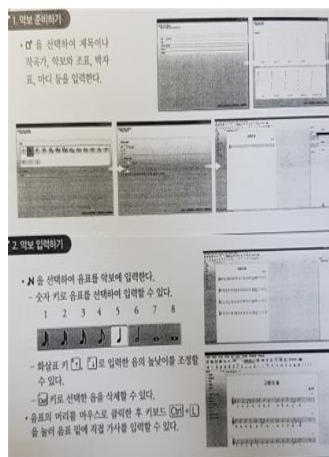
교과서는 UCC를 만들기 위한 장면을 구사하는 방법부터 편집하는 과정을 사진을 첨부하여 자세한 설명과 함께 제시하고 있어 학생들이 스스로 습득할 수 있을 것이다.

마. 미디어 매체 프로그램의 방법 익히기

<그림IV-26>, <그림IV-27>, <그림IV-28>은 금성, 미래엔, 성안당의 창작영역 중에서 미디어 매체 프로그램의 방법 익히기에 대한 제시 방법을 비교한 것이다.



<그림IV-26> 금성



<그림IV-27> 미래엔



<그림IV-28> 성안당

금성, 미래엔, 성안당 교과서의 미디어 매체 프로그램의 방법 익히기 활동을 살펴보면 금성 교과서는 미디어 매체 프로그램에 대한 자세한 사용방법을 제시하지 않아 학생들이 스스로 학습하기에 어려움이 있어 보인다. 미래엔과 성안당 교과서는 미디어 매체 프로그램에 대한 자세한 설명이 사진

과 함께 첨부되어 있어 금성 교과서에 비해 학생들이 스스로 미디어 매체 프로그램의 사용 방법을 익히기에 쉬울 것이다.

지금까지 2015 개정 음악과 교육과정의 지침에 따라 새롭게 출판된 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역 주요활동을 비교분석해 보았다. 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 창작영역의 분포가 가창, 기악, 감상, 생활화영역에 비해 낮다는 결과가 나왔다. 이러한 문제점은 이전 교육과정에 따른 중학교 음악 교과서의 분석결과와 같은 결과이다. 가창, 기악, 창작, 감상, 생활화 각각의 영역에서 비중의 차이가 나지 않도록 창작영역의 비중이 좀 더 증가해야 할 것이다.

3. 교과서 분석을 통한 시사점

2018년도부터 새롭게 출판된 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서의 창작영역을 분석한 결과, 이전 교과서의 문제점과 동일하게 창작영역의 비중이 낮게 차지하고 있다. 그리고 이전의 교육과정에서 문제점으로 지적했었던 창작영역 주요활동 간의 체계성이 2015 개정 음악과 교육과정에서는 보완되어 좀 더 체계적으로 활동을 제시하고 있다. 학생들이 쉽게 할 수 있는 가사 만들기부터 시작해서 리듬 만들기, 가락 만들기로 넓혀가고 이 활동들이 반복되면 이후에 주어진 형식에 맞게 음악작품 만들기 활동까지 이루어지면서 체계적인 활동을 제시하고 있다.

미디어 매체를 활용하여 학생들이 자신의 창작 작품을 만들어 낼 수 있는 활동을 통해 학생들의 정보화 능력을 강화시키려고 하는 모습이 보인다. 하지만 몇몇 교과서에서 미디어 매체에 대한 자세한 설명 방법이 없는 활동들이 제시되어있어 그 부분이 아쉬웠다. 학생들이 활동을 스스로 학습하기

위해서는 구체적인 설명이 필요할 것이다.

창작활동을 지도할 때에는 교사의 역할이 중요하다. 학생들이 끊임없이 새로운 방법으로 음악을 창작할 수 있는 사고능력을 발전시키도록 이끌어 나가야 한다. 즉, 교사는 학생들의 창작활동 지도를 위해 끊임없이 연구해야 한다는 것을 의미한다. 그래야 학생들이 창작활동에서 음악적 성취감과 가치를 느낄 수 있을 것이다.

V. 결론

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작 영역을 교육과정 성취기준을 기준으로 비교분석하여 향후 창작영역의 바람직한 방향 제시에 필요한 기초를 마련하는데 목적이 있다. 본 연구의 목적에 도달하기 먼저 소단원 수에 따른 전영역 분포를 알아보았고, 중학교 음악 교과서 창작영역의 분석에 필요한 분석도구를 만들어 주요활동을 비교분석하였다. 이를 바탕으로 2015 개정 음악과 교육과정 중학교 음악 교과서 14종의 창작영역을 비교분석한 결과, 다음과 같은 결과를 얻게 되었다.

첫째, 각 교과서의 전체 소단원 수에 따른 5가지 영역별 분포는 가창영역, 감상영역, 기악영역, 생활화영역, 창작영역 순서로 나타나고 있다. 가장 높은 비중을 차지하고 있는 가창영역은 음악과 생활 교과서에서 43.2%로 가장 높고, 비상교육 교과서에서 23.4%로 가장 낮게 나타나고 있다. 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 창작영역은 14종 중학교 음악교과서에서 10% 내외로 이루어지고 있으며, 그 중 교학사 교과서에서 15.7%로 가장 높고, 비상교육 교과서에서 7%로 가장 낮게 나타나고 있다. 창작영역이 다른 영역에 비해 비중이 낮다는 문제점은 이전의 교육과정에 따른 음악 교과서의 창작영역을 분석한 선행연구들에서도 보였던 문제점과 같다.

둘째, 가사 만들기 활동은 교학사와 지학사 교과서에서 3회로 가장 많고, 미래엔, 성안당, 박영사, 아침나라 교과서는 다루지 않고 있다. 리듬 만들기 활동은 교학사 교과서에서 5회로 가장 많고, 금성, 미래엔, 성안당, 음악과 생활, 박영사 교과서는 다루지 않고 있다. 가락 만들기 활동은 교학사 교과서에서 5회로 가장 많고, 성안당과 박영사 교과서는 다루지 않고 있다. 음악작품 만들기 활동은 다락원 교과서에서 6회로 가장 많고, 교학사, YBM, 지학사 교과서는 다루지 않고 있다. 표현하기 활동은 다락원과 지학

사 교과서에서 3회로 가장 많고, 교학사, 미래엔, 성안당, YBM, 세광, 박영사, 아침나라 교과서에서 다루지 않고 있다. 기타 만들기 활동은 교학사, 금성, 비상교육, YBM, 다락원, 동아 교과서에서 각각 1회로 가장 많고, 미래엔, 성안당, 천재교육, 음악과 생활, 지학사, 세광, 박영사, 아침나라 교과서는 다루지 않고 있다. 즉흥연주하기 활동은 세광 교과서에서 1회를 다루고 있으며, 세광 교과서를 제외한 13종의 교과서에서는 다루지 않고 있다. 미디어 매체를 활용한 만들기 활동은 성안당, 천재교육 교과서에서 6회로 가장 많고, 비상교육과 음악과 생활 교과서는 다루지 않고 있다.

14종 음악 교과서에서 가장 많이 제시하고 있는 창작영역 주요활동은 총 44회로 미디어 매체를 활용한 만들기 활동이고, 가장 적게 나타나는 활동은 1회로 즉흥연주하기 활동이다. 2009 개정 교육과정의 중학교 음악 교과서에 비해 미디어 매체를 활용한 활동이 증가했고, 2015 개정 음악과 교육과정의 14종 중학교 음악 교과서 중에서 12종 교과서에서 나타나고 있다. 그리고 미디어 매체의 구체적인 사용방법의 제시 방법은 학생들이 스스로 습득할 수 있도록 제시한 창작활동 수는 19회이고, 그렇지 않은 창작활동 수는 25회이다.

학생들이 음악 창작수업을 통해 창의적 사고 능력을 기르고, 습득한 음악적 개념을 올바르게 활용하여 음악적 성취감과 가치를 느끼며, 다양한 음악 문화를 즐기고 배울 수 있는 시간이 되었으면 한다.

참 고 문 헌

- 강민정(2012). 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 1, 2, 3학년 음악교과서의 연계성 분석 - 창의적으로 음악 만들어 표현하기 영역을 중심으로-. 국민대학교 교육대학원. 학위논문.
- 고영신 외7명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 교학사
- 권덕원, 석문주, 최은식, 함희주(2015). **음악교육의 기초**. 파주: 교육과학사.
- 김광옥, 박정자, 김희경, 박복희, 김주경, 이누리(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 파주: 아침나라
- 김복영(2005). 중학교 1학년 음악교육 중 창작활동에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원. 학위논문.
- 김용희(2016). **창의적 음악교육**. 파주: 음악세계.
- 김현경(2013). **창의적인 아이로 키우는 발도르프 음악교육 : 유년기 때 필요한 균형과 조화**. 서울: 물병자리.
- 문유리(2011). 2007 개정 교육과정에 의한 중학교 2학년 음악교과서 분석 연구 - 창작영역을 중심으로-. 동아대학교 교육대학원. 학위논문.
- 민경훈 외11명(2016). **음악교육학 총론**. 서울: 학지사.
- 민경훈 외8명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 동아
- 박주범(2016). **창의적 사고**. 대전: 대경.
- 박준영 외6명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: YBM
- 배윤정(2009). 중학교 음악교과서에 나타난 가락짓기의 비교 · 분석. 서울시립대학교 교육대학원. 학위논문.
- 서현아, 임희수, 최남정, 하선혜, 한희정, 허수운(2016). **창의적 사고와 문제 해결**. 고양: 공동체.
- 석문주(1996). **음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습지도**. 서울: 풍남.

- 석문주, 최은식, 함희주, 권덕원(2006). **음악교육의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사.
- 양종모 외7명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 음악과 생활
- 임기영(2007). 제 7차 교육과정에 의한 중학교 2학년 음악교과서 비교분석 연구 - 창작영역을 중심으로-. 창원대학교 교육대학원.학위논문.
- 임수진(2011). 2007 개정 교육과정에 의한 7학년 음악교과서 창작영역 비교·분석 연구. 동아대학교 교육대학원. 학위논문.
- 장기범 외6명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 미래엔
- 전경원(2015). **창의성 본질과 교육**. 파주: 정민사.
- 정길선, 강세연, 곽은순, 황병숙, 박경준, 엄숙용(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 지학사
- 정육희, 이정원, 유대안, 임미소, 임새롬(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 파주: 성안당
- 조대현 외6명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 파주: 다락원
- 주광식, 최은아, 김영현(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 박영사
- 주대창, 홍미희, 홍진표, 이동희(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 비상교육
- 최은식 외6명(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 천재교육
- 최은식 외9명(2014). **음악교육 연구방법**. 파주: 교육과학사.
- 최은식 외9명(2018). **음악적 이해를 위한 교수법**. 파주: 교육과학사.
- 최혜원(2013). 2007과 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 음악교과서 창작영역 분석. 성신여자대학교 교육대학원. 학위논문.
- 허화병, 오병태, 안주연, 오누리(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서울: 세광음악
- 현경실, 김용희, 현경채, 임인경, 최유진(2018). **중학교 음악 교과서 1·2**. 서

울: 금성

Maisel, Eric(2007). *Creativity for life : practical advice on the artist's personality and career from America's foremost creativity coach.*

임경아 옮김(2009). **마르지 않는 창의성**. 서울: 도솔.

인터넷 사이트

교육부. <http://www.moe.go.kr/main.do?s=moe>(2017.10.6.접속)

국가교육과정 정보센터. <http://ncic.go.kr/>(2017.10.6.접속)

국회도서관. <https://www.nanet.go.kr/main.do>(2017.10.2.접속)

한국교육학술정보원. <http://www.riss.kr/index.do>(2017.10.2.접속)

ABSTRACT

A Comparative Analysis of the Creative Domain
in Middle School Music Textbooks
by the 2015 revised curriculum

SONG HYUNJI

Music Education Major

Department of Education

Graduate School of Education

Sungshin University

The purpose of this thesis is to lay the foundation for the desirable direction of creative domain by comparative analyzing the area in 14 music middle school textbooks of 2015 revised music curriculum on the basis of the standard of accomplishment of the curriculum. The 8 analysis tools for of the creative domain in the 14 textbooks are created in accordance with the achievement standards of 2015 revised music curriculum. The result of the study on the analysis is as follows.

Firstly, the area of singing has the great percentage, which is followed by the area of appreciation, instrumental music, living, creation in order. The about 10% area of creation which occupies the lowest rate

is included among the 14 music textbooks. The textbook of Kyohaksa has the highest ratio with 15.7%, while that of Visang has the lowest ratio with only 7%.

Secondly, the activity of making lyrics in the area of creation among the 14 music textbooks appears 3 times in the Kyohaksa and Jihaksa textbooks, which is the highest times. The activity of making rhythm and melody appears 3 times in the Kyohaksa and Jihaksa textbooks, which is the highest times. The exception is contained 1 time, the highest times in Kyohaksa, Kumsung, Visang, YBM, Darakwon and Donga textbooks. The textbook of Sekwang Music treat the activity of improvising with 1 time. The number of making of application of multimedia materials is 6 times in the Sungandang and Chunjae textbooks, which is the highest times. The 12 textbooks among the 14 textbooks have included the major activity of creation domain the application of multimedia materials. The explanation for the time to acquisition and the method of use have been presented differently depending on the textbooks.